

PC GAMER®

GAMER.RU

› Русское издание › Январь 2009 › Номер 01 (77)

GRAND THEFT AUTO IV

› WRATH
OF THE
LICH KING

› CALL
OF DUTY:
WORLD
AT WAR

› DIABLO III

И ДРУГИЕ
ДОСТУПНЫЕ
УДОВОЛЬСТВИЯ

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts
09077
14161
460708

TUNING SHOW MOSCOW

Крокус Экспо
26 февраля • 1 марта 2009

В программе:

- Чемпионат Формула Дрифт в закрытом помещении;
- Рекорд России по аэрографии: роспись полотна в режиме он-лайн 12-ю художниками;
- Мастер-классы звезд автоспорта;
- Встречи клубных команд;
- Творческие встречи со знаменитыми персонами Москвы — героями журнала «Тюнинг Автомобилей»;
- Игровая зона: компьютерные симуляторы с гонками;
- Фотогалерея уникальных работ с авточемпионатов.

PC GAMER

НОМЕР 1 В МИРЕ. НОМЕР 1 В РОССИИ

PC GAMER

Ежемесячный журнал

Главный редактор
Кирилл Алехин, alekhin@gameland.ru

Заместитель главного редактора
Максим Еремеев

Редактор разделов Hardware и Mobile Gamer
Антон Большаков

Редактор DVD Эльдар Кудинов

Корректор Ирина Каширина

Арт-директор Александр Гостев

Над номером работали:
Кирилл Аврорин, Александр Башкиров, Антон Белый, Сергей Винин,
Сергей Каленский, Андрей Ламтогов, Юлия Пономарева, Владимир
Рыжков, Максим Самойленко

Адрес редакции: 101000, Москва, Главпочтамт,
а/я 143 (с пометкой ООО „Сайн“)
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
pc-gamer@gameland.ru

Издатель, директор игрового направления
Дмитрий Плющев, plushev@gameland.ru

Директор бизнес-направления Entertainment
Денис Калинин

Управляющий редактор Игорь Попов

Ответственный секретарь Лада Мягкова

(game)land
hi-fun media

Медиакомпания Gameland
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Управляющий директор
Давид Шостак

Директор по развитию
Паша Романовский

Финансовый директор
Анастасия Леонова

Директор по персоналу
Татьяна Гудебская

Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Директор по распространению
Андрей Степанов, andrey@gameland.ru

Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова, goncharova@gameland.ru

Подписной индекс по каталогу „Пресса России“ 44091
Подписной индекс по каталогу „Газеты, журналы. РОСПЕЧАТЬ“ 44091
Подписной индекс по каталогу российской прессы „Почта России“ 16769

Подписка через Интернет:
<http://totalmag.ru>

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7 (495) 935-7034;
8 (800) 200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС,
„Билайн“, Мегафон
Факс: +7 (495) 780-8824
info@glc.ru, podpiska@gameland.ru

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Директор группы GAMES&DIGITAL
Евгения Горячева, goryacheva@gameland.ru

Менеджеры
Марина Румянцева, Максим Соболев, Ольга Емельянцева,
Мария Нестерова, Мария Николаенко

Администратор
Мария Бушева

Директор корпоративной группы
Лидия Стреленева, streleneva@gameland.ru

Трафик-менеджер
Марианна Козалева, marianna@gameland.ru

PC GAMER Данные материалы публикуются
на правах рекламы
Учредитель и издатель ООО „Сайн“
123007, Москва, ул. 4-я Магистральная, д. 11, стр. 2

Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой по надзору за соблюде-
нием законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране
культурного наследия. За более подробной информацией
Свидетельство о регистрации СМИ ПИ № ФС77-19478
от 20 января 2005 г.

Тираж 59 100 экз.
Цена свободная.
Типография Lietuvos Rytas, Литва.

Поставщик в Республике Беларусь – ООО „Росчерк“.
220037 г. Минск, ул. Авангардная, д. 48а. Тел.: +375 (17) 299-9261,
299-9262

Статьи в данном издании, переведенные из „PC GAMER“,
являются собственностью или лицензией Future
Publishing Limited, [Future plc group company], UK 2008.
Все права зарегистрированы.
„PC GAMER“ является торговой маркой Future Publishing
Limited, [Future plc group company]. За более подробной информацией
об этом и других журналах, издаваемых Future plc group company, обра-
щайтесь <http://www.futureplc.com>.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности
не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым
способом полностью или частично статьи и иллюстрации,
опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации,
не возвращаются.

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам
лицензии и права на использование контента журналов, дисков,
сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с
лицензированием и синдицированием обращаться по адресу
content@gameland.ru

© ООО „Сайн“, РФ, 2008

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ МЫ...



18

УЧИЛИСЬ КОЛДОВСТВУ...

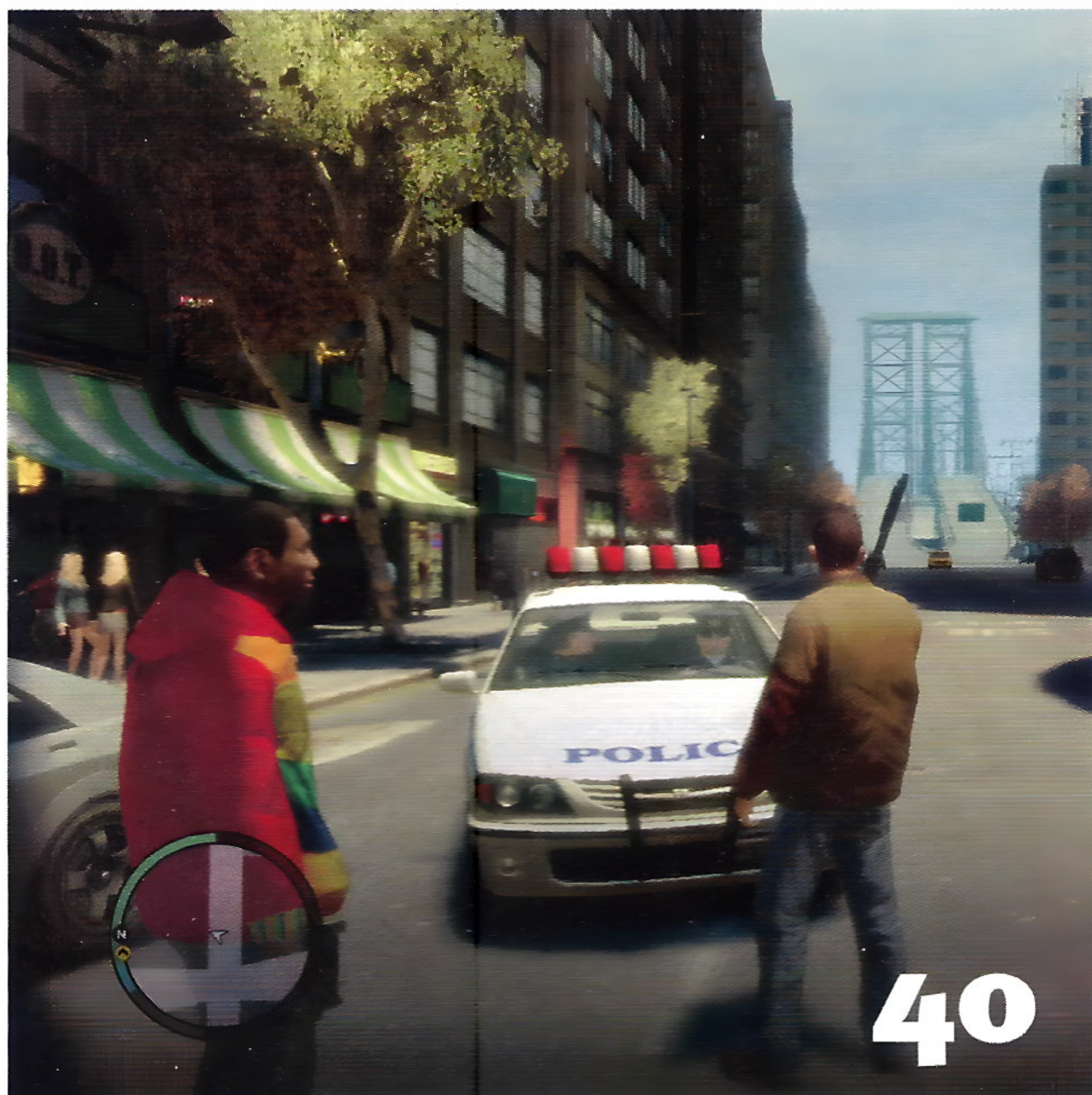
... в Diablo 3. Превратили
начальника в хомячка и чуть
не сожгли редакцию



48

ЗДОРОВАЛИСЬ ЗА РУКУ...

... с королем мертвецов в
Wrath of the Lich King. Лапа у
него медвежья



40

ШЛИ С ПАЦАНАМИ К УСПЕХУ...

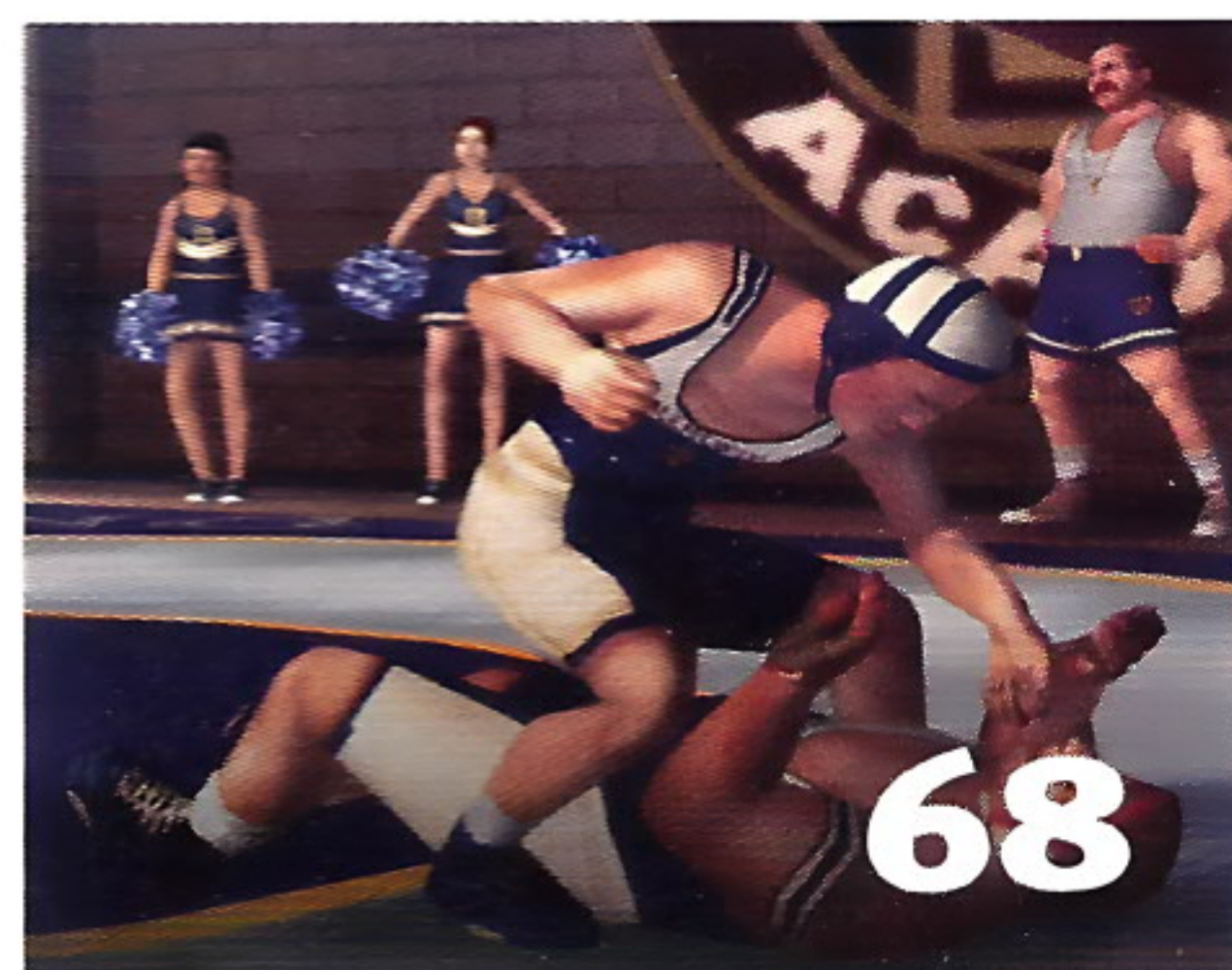
... в Grand Theft Auto IV. Разбили два спорткара, ночь про-
вели в кутузке, а наутро заехали к знакомой проститут-
ке. Чудно время провели



64

ИСКАЛИ СОКРОВИЩА...

...и наслаждались видами в
Tomb Raider Underworld. Лара,
все-таки мы тебя любим!



68

ЕЛЕ ВЫКАРАБАКАЛИСЬ ИЗ ДВОЕК...

... в Bully. Правда, по химии
нас так и не аттестовали.
И по астрономии



МИНУС ОДИН

На фальшивой обложке
журнала Forbes – фото бом-
жа и кричащий вынос: „Еще
20 рецептов блюд из карто-
фельной шелухи!“, насто-
ящий Forbes учит прятать
сбережения в квартире, на
банки и ПИФы надежды
нет. „Русская жизнь“ расска-
зывает о лузерах и уволен-
ных. В „Русском репорте-
ре“ – большой репортаж о
рэжете с битами: этих мрач-
ных парней теперь называ-
ют коллекторами, и они –
герои нового дня.
В ЖЖ-сообществе для жур-
налистов кто-то пытается
впарить статью о дешевой
косметике. Комментато-
ры шутят, что в кризис бро-
ви лучше подводить золой.
PC Gamer идет в ногу со
временем: выпуск журна-
ла в России замораживает-
ся по крайней мере до вес-
ны. Этот номер кризисный,
но не минорный. Вас ждут
анонсы лучших игр 2009
года и рецензии на самые
важные премьеры зимы –
Grand Theft Auto IV, Call of
Duty: World at War и, конеч-
но, World of Warcraft: Wrath
of the Lich King. Редакция
(на иллюстрации Кирилл
Алехин – с носом, Максим
Еремеев – с бивнями) про-
щает вас, но счита-
ет долгом предупредить:
материал о хитах недалекого
будущего только затрав-
ка. Продолжение и другие
новости компьютерных игр
ищите в журналах „Страна
Игр“ и „PC Игры“, на теле-
канале Gameland.TV и на
сайте gameland.ru.

КИРИЛЛ АЛЕХИН

Главный редактор

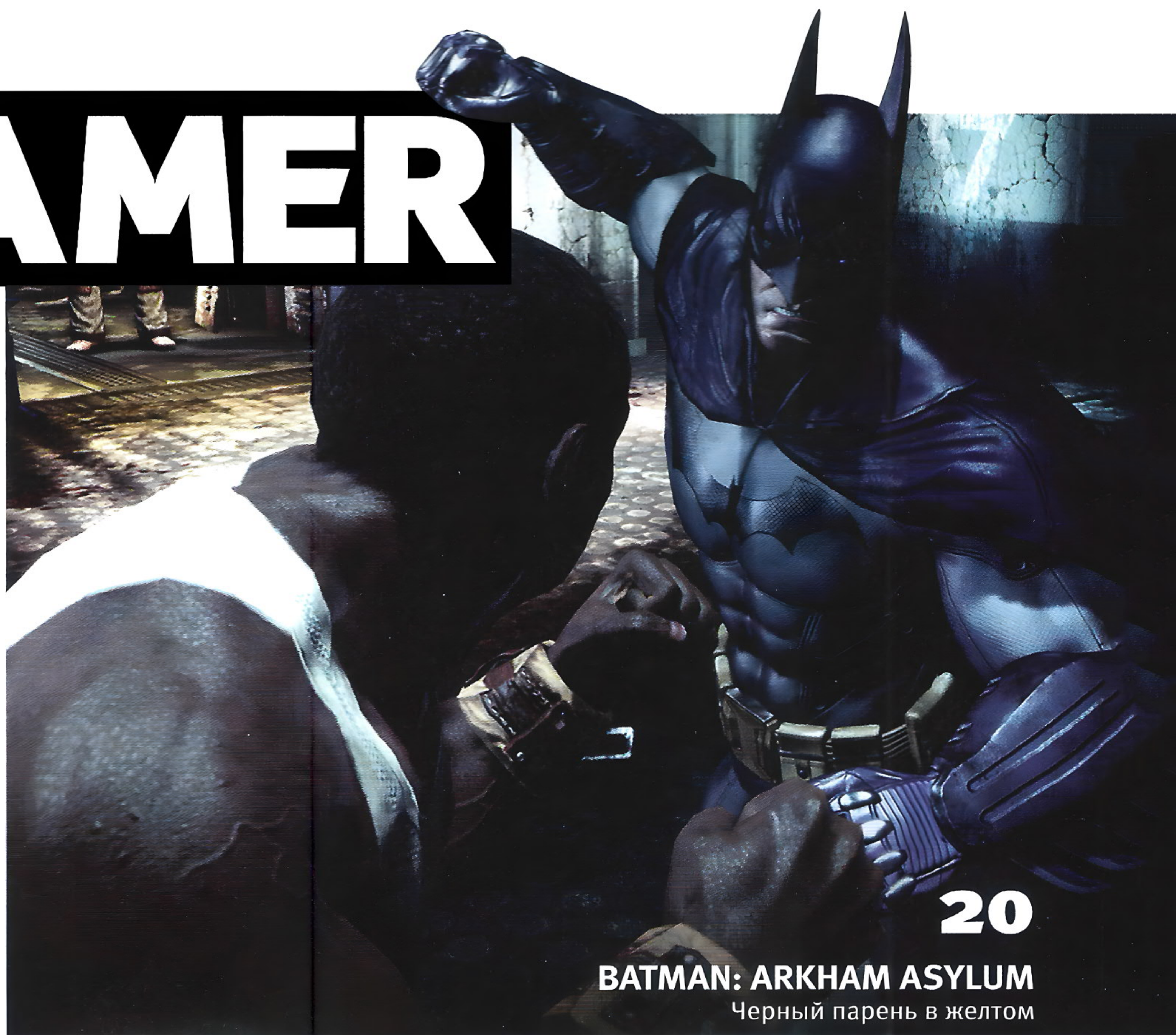
Пишите письма
Москва, 101000, Главпочтамт,
а/я 143, PC GAMER

Электронная почта
pc-gamer@gameland.ru

PC GAMER



22
ARMA2
Теперь мы армии



20
BATMAN: ARKHAM ASYLUM
Черный парень в желтом

СОДЕРЖАНИЕ

04 Самые желанные

Все, что вы хотели знать о главных играх месяца. Коротко, но исчерпывающе

06 Адвокат Дьявола

На бордаж!

08 Шпион

Шпион побывал на пяти из девяти планет Солнечной системы

10 Это Хардкор!

У них есть что сказать

12 Коллекционер

Любой каприз за ваши деньги

14 Превью

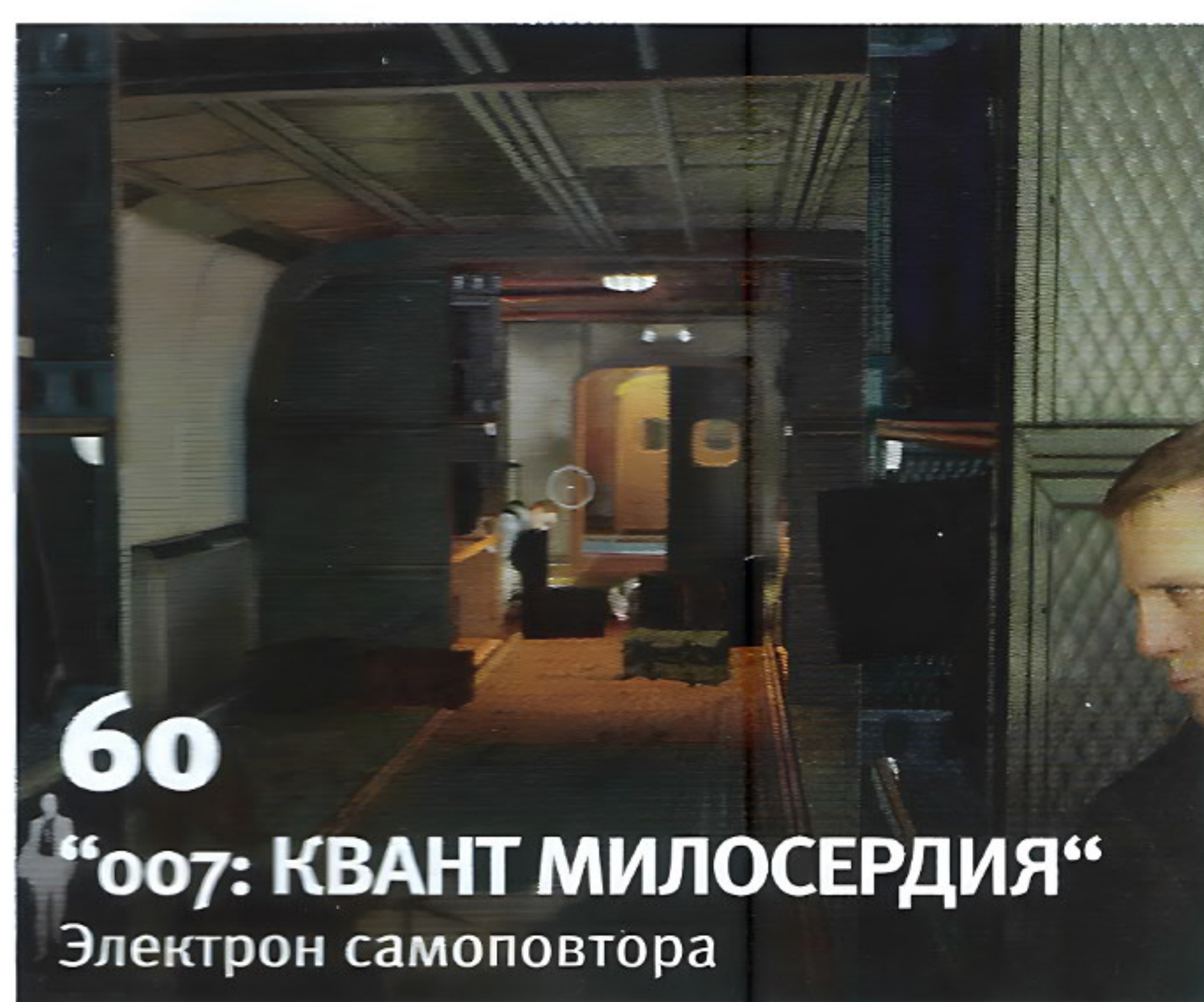
Star Wars: The Old Republic **14**,
Diablo 3 **18**,
Starcraft 2 **19**,
Batman: Arkham Asylum **20**,
ArmA2 **22**,



56
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
Жечь напалмом



58
SACRED 2: ПАДШИЙ АНГЕЛ
Девушка и смерть



60
“007: КВАНТ МИЛОСЕРДИЯ”
Электрон самоповтора



75
WARHAMMER ONLINE
Верхом на свинье

39 РЕЦЕНЗИИ

Grand Theft Auto IV	40
Wrath of the Lich King	48
Call of Duty: World at War	56
Sacred 2: Падший ангел	58
“007: Квант милосердия”	60
Tomb Raider Underworld	64
Bully: Scholarship Edition	68
MotoGP 08	70

25 2009-й вал

Чего мы ждем от нового года

75 Warhammer Online: Руководство по выживанию

Друг молотобойца

80 Extra Life

Новое по-старому, моды на пару, Хаос торжествует

92 Компьютер за две сотни

„Дешево“ не значит „плохо“

100 Железные новости

110 Интерактив

Что вы говорите о нас, а мы думаем о вас

НЕ ВЕРЬ НИКОМУ.
ОБГОНИ ВСЕХ.

NEED FOR SPEED UNDERCOVER



WWW.ELECTRONICARTS.RU/NFSUC

12+
ВІСІМ КЛАСІВ



PLAYSTATION 3

© 2008 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, название Need for Speed являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Nissan и названия, логотипы, товарные знаки и дизайн продуктов Nissan являются зарегистрированными товарными знаками и/или интеллектуальной собственностью NISSAN MOTOR CO., LTD. и используются по лицензии. Название Porsche, эмблема Porsche, 911 и Carrera являются зарегистрированными товарными знаками Dr. Ing. h. c. F. Porsche AG. Лицензировано по некоторым патентам. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

РЕКЛАМА

Инсайдер

ВАШИ САМЫЕ ЖЕЛАННЫЕ

Все самое интересное об играх, которые вы ждете

1 MIRROR'S EDGE ГРАВИТАЦИЯ-ШМАВИТАЦИЯ

Похоже, разработчики Mirror's Edge переборщили со стремлением к максимальному раскрепощению игрока. Трюки здесь выглядят настолько неправдоподобно, что, кажется, живые люди ни за что не сумели бы этого повторить.

А потом вы посмотрите ролик, где сцены из игры сшиты с „живой“ видеосъемкой. И выяснится вдруг, что человек еще и не на такое способен. Наш организм — вообще крайне странный механизм, границы его возможностей иногда практически невозможно определить. Или вот взять фотосессии основателя паркура — Себастьяна Фукена. Он там запросто бежит по стенам, будто закон всемирного притяжения не для него писан!

Но вы все-таки поаккуратнее. Если после просмотра трейле-



ров захочется проделать нечто подобное в жизни, выберите место поближе к травмпункту. Или вообще возьмите себя в руки и найдите другое занятие, которым можно было бы себя развлечь в ожидании игры. А ждать придется немного дольше, чем мы предполагали. Выход ПК-версии Mirror's Edge отложен до 21 января.

Они говорят: **21 января.**

Мы говорим: **Побольше уважения к ПК-игрокам!**

2 DAWN OF WAR II АТЫ-БАТЫ

Relic недавно расщедрилась и продемонстрировала нам, на что способны космические пехотинцы в Warhammer 40K: Dawn of War II (развернутое превью читайте на стр. XX). Эти коренастые парни из будущего весьма оригинальны.

Первое, что заинтересовало нас в анонсе игры, так это повы-

сившаяся важность укрытий. Если хотите выжить в схватке, вам придется использовать развалины и складки местности для защиты от пуль и подготовки контратаки.

Не менее интересны командиры отрядов. Отныне они бессмертны, но, если их ранят, только соратники смогут привести их в чувство. Во-вторых, у них есть уникальные способности. Например, Тадеуш обучен приему Squad Jump, при активации которого отряд взмывает в воздух и приземляется в логово противника, ошарашив его своим появлением. Различные возможности командира могут использоваться совместно, усиливая эффект друг друга, говорит один из разработчиков.

Разработчики упомянули о сторожевых башнях, еще одном важном элементе любой битвы в DoW2. „Мы попытались сделать



Быть может, если их не трогать, они уйдут с миром?

их максимально полезными для игрока“, – рассказывает Джонни Эберт, один из сотрудников Relic. Ждем с нетерпением и готовимся к схватке.

Они говорят: **Начало 2009.**

Мы говорим: **Война, война, война!**

3 SILENT HILL HOMECOMING

Ищите хоть на ПК, хоть на консолях, хоть в заброшенных

Ему определенно пойдет отпечаток моей ноги на лице



Теперь воевать можно будет не только на суше, но и на море!

тива, оставшийся работать над пятой частью. И это внушает определенную надежду. Хотя гораздо интереснее было бы узнать, чем сейчас занимаются остальные сотрудники Team Silent... Возможно, скоро нам представится такая возможность.

Они говорят: **Зима.**

Мы говорим: **Темная лошадка.**

4 EMPIRE: TOTAL WAR ГЕНЕРАЛ, ГЕНЕРАЛ, УЛЫБНИТЕСЬ!

Роль генералов в Empire изменилась. Они больше не будут самыми мощными фигурами на поле боя, как в предыдущих Total War. С одной стороны, обидно, а с другой – так историчнее. Марк О'Коннел из Creative Assembly's поясняет: „В том периоде, который охватывает наша новая игра, генералы не играли главной роли, не были ключевыми фигурами на поле боя. Их задача заключалась в том, чтобы оказаться в нужное время в нужном месте, отдавать четкие команды и подбадривать войска“. Он также уточнил, что попытка спасти полководца, оставив его в безопасном месте, приведет к разброду в войсках и, возможно, незапланированному отступлению.

Еще одна важная деталь – огнестрельное оружие. Дождь и снег могут намочить порох, оставив солдат с голыми штыками в руках. Неудачный выстрел легко ослепляет войска, и это еще далеко не все неприятности, которые запланировали разработчики. Битвы происходят на огромных полях, площадь которых возросла до 1,4 кв. км.

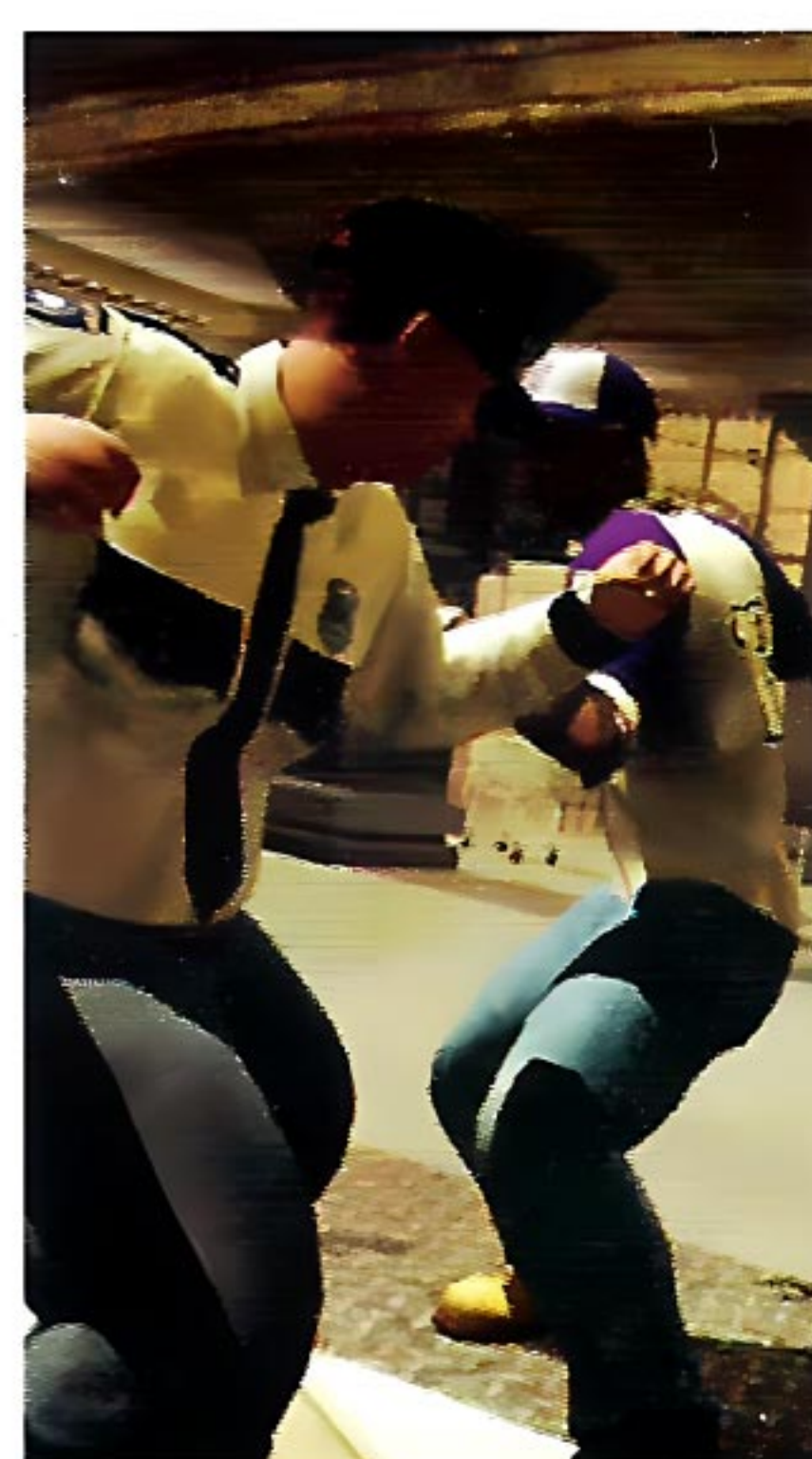
Но все же, будут ли в игре исторические личности, например Веллингтон? „Если исторические условия совпадают, то да“, – говорит Марк.

Они говорят: **6 февраля.**

Мы говорим: **Полный вперед!**



Стиль одежды, лица, кварталы – все в лучших традициях...



Левый хук, апперкот и автоматом по голове

5 SAINTS ROW 2 ВСЕ НЕ ТАК УЖ ПЛОХО

В скором времени GTA придется потесниться на своем троне. Saint's Row 2, уже вышедшая на X-Box 360, скоро отпочкуется в ПК-порт.

По прошествии пяти лет после первой части игры главный герой выходит из тюрьмы и видит, что для родного города настали не лучшие времена. Три группировки раздирают друг друга в клочья, борясь за контроль над улицами, и не вмешаться вы просто не можете.

Переполненный багами движок полностью переработан, город выглядит реалистичнее, персонажи похожи на живых людей, а перестрелки и погони сопровождаются красивыми эффектами. У игрока появилось немало новых возможностей. Например, использовать горожан в качестве живого щита при перестрелках, а также выполнять своеобразные „фаталити“ в рукопашных схватках.

По всем признакам игра должна быть намного лучше первой части. А в чем-то, может быть, лучше и самой GTA.

Они говорят: **будет объявлен позже.**

Мы говорим: **Приставочная версия уже появилась, так что релиз не за горами.**



„Сестра! Скальпель!“

видеосалонах, и все равно не найдете хоррора страшнее Silent Hill. Были у сериала свои падения и свои моменты триумфа. Например, вторая часть, от которой некоторым особенно чувствительным игрокам становилось просто физически плохо. За такую игру не сядешь после долгого рабочего дня, чтобы расслабиться. Тут нужна подготовка, нужен правильный настрой.

Пригодится он и новым разработчикам. По каким-то непонятным причинам пятый полноформатный эпизод Silent Hill делает не гениальная Team Silent, а некая американская студия. Поэтому судьба Homecoming будет неясна до самого последнего момента. Пока диск не окажется в приводе, а за кадром не зазвучит прекрасная и кошмарная музыка Акиры Ямаоки. Да, бессменный композитор Silent Hill – один из немногих членов „канонического“ коллек-

Мое мнение таково: слишком мало еще пиратства в ПК-сегменте нашей с вами любимой индустрии. После каждого мало-мальски крупного релиза мы слышим вой издателей. Ах, опять нашу игру украли! Ох, а она еще даже в продажу не поступила! Ой, да как же мы теперь жить-то будем, бедные-разнесчастные? А меж тем следовало бы поблагодарить людей, которые делают игры доступными для всех.

ПК-игры страдают не от пиратов, а от того, что мы этих пиратов не понимаем. Релизы на нашей платформе, как правило, задерживаются, потому что издатели считают, будто это повредит продажам на консолях. В игры встраиваются невменяемые системы защиты от копирования. В этой ситуации не хватало нам только издательской истерики. Поймите, глупенькие: те, кого вы зовете пиратами, — на вашей стороне.

Вот вам интересный факт: подавляющее большинство ПК-игроков понятия не имеет, как и откуда нелегально скачать свежую игру. Они не знают, что такое торрент-трекер и с какого конца за него браться. Из тех, кто знает, как работают торренты, процентов 80, если и скачают образ диска, не разберутся, что с ним делать дальше.

Пираты — лучшие специалисты по связям с общественностью. Благодаря им игры оказываются в руках у самых влиятельных потребителей, которые затем рассказывают о своих впечатлениях на форумах. Пиратов мало, но они работают в тысячу раз эффективнее самой дорогой рекламной кампании.

Представьте, что вы — производитель газированных напитков. Вам надо вывести на рынок новый продукт. Ваши действия? Начнете вы, конечно же, с рекламы. Но останавливаться на этом нельзя. Любой специалист по маркетингу знает: гораздо важнее присутствие товара в повседневной жизни. Чем чаще потенциальный потребитель будет сталкиваться с продуктом, тем сильнее он

будет его хотеть.

Поэтому, если вы знаете, что к чему, главной вашей задачей будет засветить свой напиток.

Пусть в журналах появляются фотографии знаменитостей, поглощающих его в ночных клубах. Пусть фотограф Hello! обнаружит две банки с ним на кухонном столе у своей очередной жертвы, а еще одну — полупустую — в кабинете. Пусть ваша торговая марка будет везде! И чтобы добиться этой цели, вам придется рассылать бесплатные образцы целыми ящиками. Любой, кто хоть что-то понимает в запуске нецифровой продукции, знает: отдаешь за так гораздо больше, чем планируешь продать в первый месяц.

Почему же издатели никак не поймут этой простой истины? Люди, увлеченные ПК-играми настолько, что научились обрабатывать образы дисков и пользоваться взломанными EXE-файлами, и есть самые настоящие хардкорщики. И благодаря им присутствие вашей игры на рынке будет ощущаться гораздо сильнее. Странно еще, что они не требуют у издателей вознаграждения.

От пиратства всем только лучше. Если издатели хотят успешно бороться со спадом ПК-продаж, им следует внимательно присмотреться к опыту тех, кого они сейчас преследуют. Компания, подающая на пирата иск, требующая его ареста подобна генералу, который командует наступать, а потом стреляет в спины собственных солдат.

Пираты — невоспетые герои современного рынка. Их следует не уничтожать, а всячески поощрять.

Адвокат Дьявола

Издатели должны славить пиратов как спасителей игровой индустрии на ПК



ДЖОН УОКЕР

...не выкачивает игр из торрентов. Издатели сами присылают ему новинки. Тем не менее, Джон потрясающе выглядит в пиратской бандане.



Акелла

LEFT 4 DEAD™



Недорогой маникюр для...
доверчивых зомби

New from Valve. Coming in November*

*Новая игра от "Вальв". Ноябрь 2008.

www.l4d.com

www.akella.com

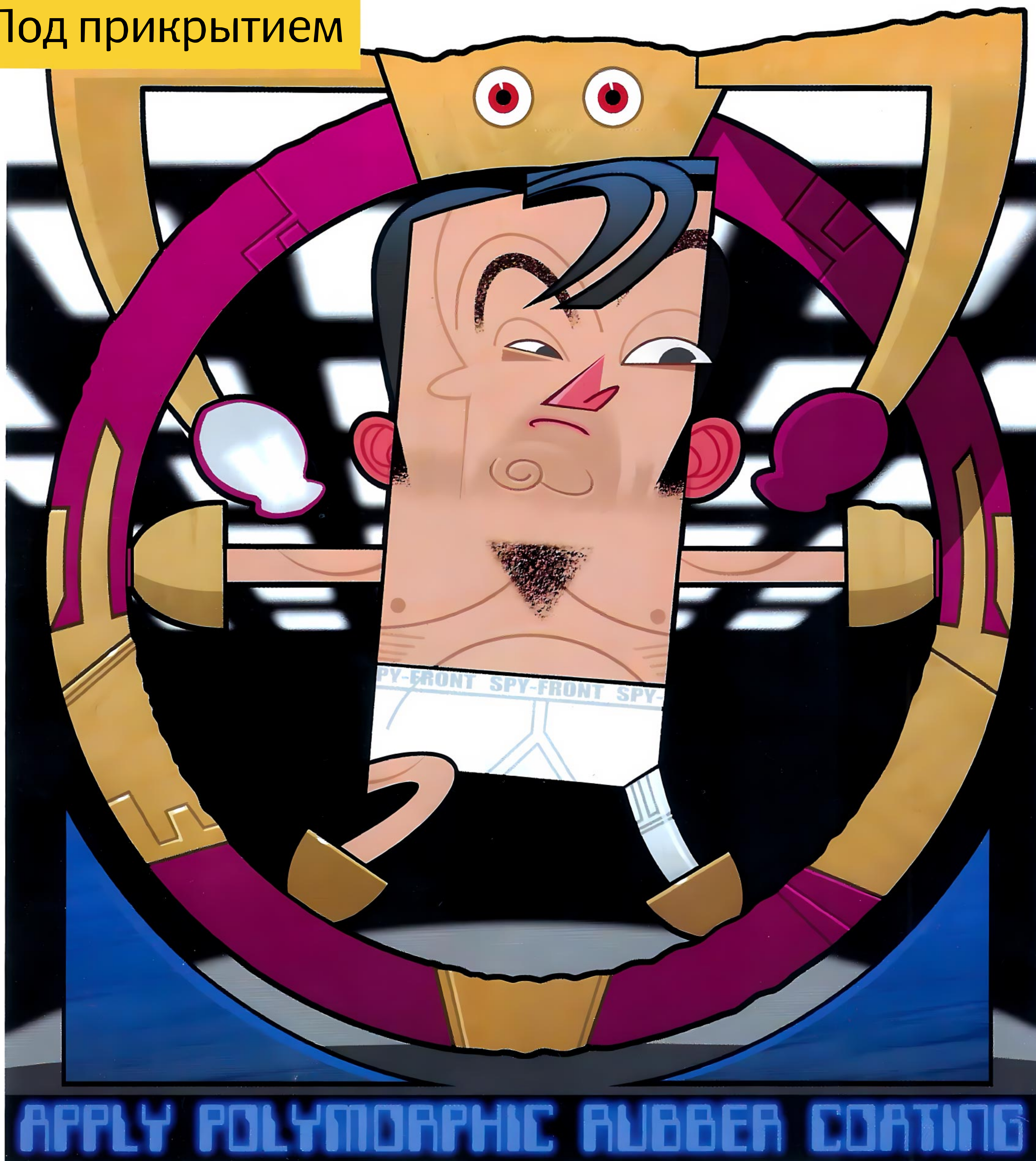


Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

© 2008 Valve, the Valve logo, Left 4 Dead, the Left 4 Dead Logo, Counter-strike, Steam, the Steam logo, Source, the Source logo, and Valve Source are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and other countries.
© 2008 ООО "Акелла" Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aanet.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellaekb@sky.ru. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Длинный черный плащ и широкополая шляпа, надвинутая на глаза, — не просто для внешнего эффекта. Шпион страдает от редкого кожного заболевания. Под воздействием солнечного света на его теле прорастают грибы, как две капли воды похожие на героев „Моей прекрасной няни“. Поэтому Шпион всегда считал игру Syndicate оскорбительной. Думаете, — плащи и шляпы — это круто? Это проклятие!

Представьте себе возмущение Шпиона, когда тот получил от осведомителя донесения, что студия Starbreeze — создатели Escape from the Butcher Bay и Darkness — будто бы трудится над продолжением постапокалиптической аркадной стратегии. В следующие несколько месяцев у ПК-игроков только и разговору будет, что о новой части Syndicate. И никто даже не задумается о том, какие страдания это причиняет Шпиону. Ведь каждый раз, услышав злополучное название, он вспоминает, что его плечо от теплого прикосновения солнечных лучей мгновенно трансформируется в Сергея Жигунова. Но давайте на минутку абстрагируемся от этих ужасов и представим на минутку, как могла бы выглядеть современная Syndicate. Если поднять послужной список Starbreeze, станет понятно, что новая игра будет в определенном смысле напоминать Fallout 3 — вместо изометрической стратегии, скорее всего, сделают нечто экшн-ролевое от первого лица. Зато видно, что разработчики умеют создавать



Тссс! Это...

Шпион

Что скрывают волны океана слухов? Правду! И маленькие сладкие конфетки.

Вопреки распространенному мнению, у Шпиона были интимные отношения лишь с двумя супермутантами



хорошие игры в мрачных декорациях. Это, безусловно, плюс.

Кстати, раз уж заговорили о Fallout. Пока игроки затихли, смакуя долгожданный триквел, Bethesda отказывается почивать на лаврах. Ушей Шпиона уже достигли намеки на то, что не за горами четвертая часть. Как обычно — ничего конкретного, кроме того, что пауза между

третьей и четвертой частями будет несколько короче ожидания триквела. В обновленном мире Fallout осталось много зацепок для продолжения. Сколько разговоров в игре о таинственном Союзе (Commonwealth). Да и вообще — давно пора выбираться из Америки, ведь в Европе тоже был свой ядерный апокалипсис. Только — без бункеров.

Тодд Ховард из Bethesda как бы между делом упомянул недавно, что, по его мнению, нормальный „инкубационный период“ сиквела — от 3 до 4 лет. После этого к прессе пришлось выйти его коллеге Питу Хайнсу и пояснить, что Fallout 4 выйдет в продажу до 2011 года. И уж точно — раньше 2018-го. Вы ведь помните, что должно произойти через

девять лет? Именно — молоко захватит власть на Земле.

Улицы полнятся слухами о сиквеле Dead Space и планах по расширению франчайза в смежные области поп-культуры: комиксы и кинематограф. Если первая часть окажется достаточно успешной, издатели обещают напрячься и совсем скоро выдать продолжение. Нет, Шпион не даст вам покататься на своей машине времени, чтоб вы могли вернуться в прошлое, сделать какую-нибудь безумную ставку, а потом потратить выигрыш на 30 миллионов копий Dead Space. Потому что Шпион отдал ее на ТО.

Конец связи.

Тактика и стратегия непрерывного действия

Более 200 моделей техники ВМВ: танки, бронемашины, пушки, самолеты, корабли...

Каждый снаряд, каждая пуля, каждый осколок ведут себя по законам физики.

Поддержка разных типов снарядов, учет толщины брони, ее наклона и угла попадания снаряда.

Высокая степень интерактивности среды: любой объект можно разрушить или сжечь.



2 Контролируйте движение, стрельбу, выбор снарядов и вооружения любого юнита в режиме «прямого управления».

3 Захватывайте любую технику, ремонтируйте ее, обеспечивайте топливом и боеприпасами.

4 Устанавливайте минные поля, заграждения из мешков, ежей и колючей проволоки.

5 Ведение огня из-за укрытий и зданий резко повысит шансы ваших бойцов на выживание.



★ 10 МАСШТАБНЫХ ОПЕРАЦИЙ

★ РЕЖИМ СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ

★ 5 МУЛЬТИПЛЕЕРНЫХ РЕЖИМОВ

★ ГЛОБАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ИГРОКОВ

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2008 Компания Best Way. Все права защищены. РЕКЛАМА



ЭТО ХАРДКОР

Автостопом по жанрам



ЭТО...

СИМУЛЯТОРЫ

Андрей Ламтюгов



Так получилось, что мы никогда не писали об игре „Война в Небе – 1917“ (ранее она была известна как „Рыцари Неба“). Это проект, обещающий стать весьма серьезным истребительным симулятором эпохи Первой мировой. Вскоре мы займемся им вплотную, а пока было бы интересно высказать несколько догадок насчет того, что в нем будет. Догадки базируются на новом (кажется, уже четвертом по счету) видеоролике, который авторы выложили у себя на сайте (www.riseofflight.com) буквально на днях.

Очень плотная городская застройка. Она действительно такая или это иллюзия? Движущийся танк (очень недурно

прорисованный для авиасимулятора), трассы – наземные бои не хуже, чем в „Ил-2“? Взрыв зенитного снаряда отламывает крылья самолету, причем одно из крыльев явно ломается не от удара взрывной волны, а просто от встряски машины – радикально новая система повреждений? Довольно интересные смещения точки обзора в кабине – поддержка TrackIR? „Фоккер“, полностью теряющий скорость на крутом кабрировании – надо полагать, что потом он сорвется в настоящий штопор?

И кое-что еще. Я намеренно не говорю о заявленных особенностях – речь лишь о том, что, судя по ролику, уже сделано.

Стало быть, Neoqb. Стало быть, „Новый Диск“. Займемся.



А сбить аэростат можно будет? Наверное...



ЭТО...

ЭКШН/ШУТЕРЫ

Максим Самойленко



Я с трудом перевариваю игры от третьего лица, в чем лишний раз убедился на примере Dead Space (кстати, пламенный привет российскому филиалу Electronic Arts – он снабжает игру вкладышем, переведенным с английского при

помощи translate.ru, какое уважение к покупателям). Ведь прекрасная на самом деле игра, выполненная на редком теперь уровне качества: образцовый дизайн, четкая работа со светом и звуком, масса интересных идей. Но не покидает ощущение: если бы мне дали возможность смотреть на

мир глазами Исаака, главного героя, играть было бы ровно в два раза страшнее и удобнее. А так приходится вечно цепляться за углы и десять раз крутить головой вправо-влево, чтобы толком рассмотреть окружение. И ведь эта игра, по моим данным, изначально называлась System Shock 3. А в

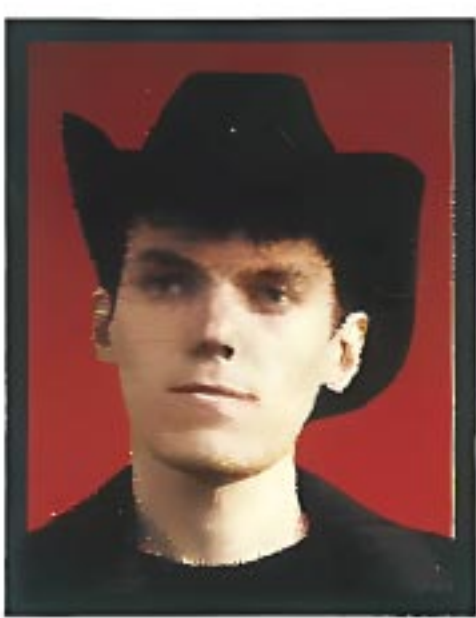
триквеле к SS вид от третьего лица был бы совсем неуместен. Впрочем, это все, возможно, старческое брюзжание.

NEVER SAY DIE

ПК, вопреки всем предсказаниям, пока не собирается склеивать ласты. Например, в нашей версии GTA4, которая уже практически на прилавках, будет эксклюзивная возможность записывать и монтировать видеоролики, отправлять их на конкурсы и даже получать за это деньги. Консольные игроки льют слюни. ПК-релиз Mirror's Edge может похвастаться физической моделью тканей, которая на Xbox 360 и PS3 существует лишь в зачаточном виде. Примеров много, причем не только из экшнов; почти все ПК-версии приличных игр по-прежнему выглядят несравнимо лучше консольных аналогов. Так что отправку вашего ящика с кнопками на помойку пока придется отложить.



Все это ему по плечу



Александр Башкиров

ЭТО...

RPG/АДВЕНЧУРА



Как-то незаметно проект Джейн Дженсен Gray Matter остался для меня единственной игрой, которую стоит

ждать в 2009-м. Вы, наверное, знаете, что история разработки GM была долгой и трудной даже по сравнению с Gabriel Knight 3. В апреле Дженсен с издателем поменяли разработчика (с венгерской Topuzaba на французскую компанию Wizarbox, сделавшую довольно популярный европейский неоквест So Blonde), дата выхода была перенесена на год, вся имевшаяся на этот момент информация об игре, соответственно, обесценилась...

СЛОВА ДЖЕЙН

Личный сайт Дженсен не обновлялся, кажется, с 1998 года, официальный сайт игры (<http://www.graymatter-game.de>) разговаривает на немецком, но, по счастью, на нем можно найти адрес тихого блога (<http://blog.graymatter-game.com>), который на данный момент является единствен-

ным источником сведений о Gray Matter.

Там много свежего концепт-арта, со дня на день ждут появления игровой демо-версии и рассказывают не только о центральных персонажах (Дэвиде и Саманте), но и о героях второго плана – группе оксфордских студентов, принимающих участие в экспериментах Дэвида, нейробиолога по профессии. Джейн называет их „ягнятами, идущими на бойню“, и сравнивает с персонажами классических детективов „Десять негритят“, „Убийство в Восточном экспрессе“ и Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned.

Помимо записей в блоге есть интересная информация и от ведущего разработчика Wizarbox... К сожалению, основной, оборотный и запасной капитал записей пока исчисляется тремя (3), но это единственное место, где затворница Джейн (больше не дающая интервью и вообще удалившаяся из игровой индустрии) в открытую рассуждает о своем последнем проекте и об адвенчурах вообще.



В игре все будет не рисованное, а оцифрованное и трехмерное. Жаль

LINEAGE II В РОССИИ: ОФИЦИАЛЬНО, БЕСПЛАТНО, УДОБНО

PROMO

4 декабря в интернет-кафе „Библиотека“ прошла совместная пресс-конференция компании Innova и портала Mail.Ru, посвященная началу сотрудничества между компаниями и выходу официальной русской версии Lineage II. В ходе пресс-конференции компании объявили официальную дату запуска культовой игры в России – 15 декабря 2008 года.

Представители Innova – генеральный директор

Геворк Саркисян и ведущий продакт-менеджер Данила Стрелков, – рассказали о бета-тесте Lineage II: запущено 5 игровых серверов из 15 запланированных (еще 5 начнут работать в декабре, а последняя пятерка будет запущена, когда первый пул серверов достигнет полной загрузки). Несмотря на то, что 5 серверов для бета-теста – это уже немало, наплыв желающих поиграть превзошел все смелые ожидания, и уже на третий

день регистрацию игровых аккаунтов для бета-тестирования пришлось временно приостановить. Усилия бета-тестеров будут вознаграждены – те игроки, которые продемонстрировали успехи в сражениях и развитии персонажа, получат в подарок премиум-аккаунты сроком на две недели. Также представители Innova еще раз подчеркнули, что впервые в истории Lineage, игра будет распространяться по схеме free to play.

О роли Mail.Ru в продвижении игры рассказал генеральный директор портала Дмитрий Гришин. По условиям соглашения на проекте Игры@Mail.Ru появится официальная „точка входа“ на сервера Lineage II в России, расположенная по адресу <http://l2.mail.ru>. Благодаря этому пользователям Mail.Ru, желающим поиграть в Lineage II, не понадобится нигде регистрироваться – достаточно будет ввести на страни-



Ведущий продакт-менеджер Данила Стрелков – лицо русского Lineage II

це входа свои логин/пароль от почтового ящика. Дмитрий также высказал мнение, что рынок многопользовательских игр в России только зарождается, поэтому запуск Lineage II должен повлечь за собой фундаментальные изменения на этом рынке. Одна из причин – free to play, как наиболее подходящая для России модель оплаты ММО-игр.



Компании Innova, Mail.ru и NCSoft уверены, что рынок многопользовательских игр в России только зарождается

ВСКРЫТИЕ ПОКАЗАЛО

ФОТО ЮЛИЯ ПОНОМАРЕВА

Подарочные издания — это законный способ отъема денег у играющего населения.

В нагрузку к игре покупатель получает необычный футляр, брелок, кепку, футболку с лого-

типом, бронзовую статуэтку героя или другие безделушки, которые практической ценности не имеют, зато могут придать столу и книжным полкам обжитой вид. Российские издатели прикладывали к играм масля-

ные краски, бурую солдатскую флягу, ремень со звездой и даже офицерский планшет с клеймом „СССР“. PC Gamer распаковал лучшие подарочные издания из тех, что вышли к Новому году.

КОРСАРЫ ONLINE

Об игре „Я научился бомбардировать врага издалека, а потом подходить и в упор расстреливать паруса. Отстрелявшись ядрами, я начинал бить картечью по экипажу. Меньше чем за минуту я могу лишиться вражеский корабль маневренности, живой силы и взять его на abordаж. (Одна деталь: если берешь корабль на abordаж, придется драться с вражеским капитаном на чудовищном фехтовальном движении.)“. PC Gamer №67, 72%

О подарочном издании Деревянный пиратский сундук с сокровищами: играми „Корсары. Возвращение Легенды“ и „Корсары Online“, руководством пользователя, игральными костями и картой мира, отпечатанной на ткани.

Где купить Ozon.ru. 1813 руб.

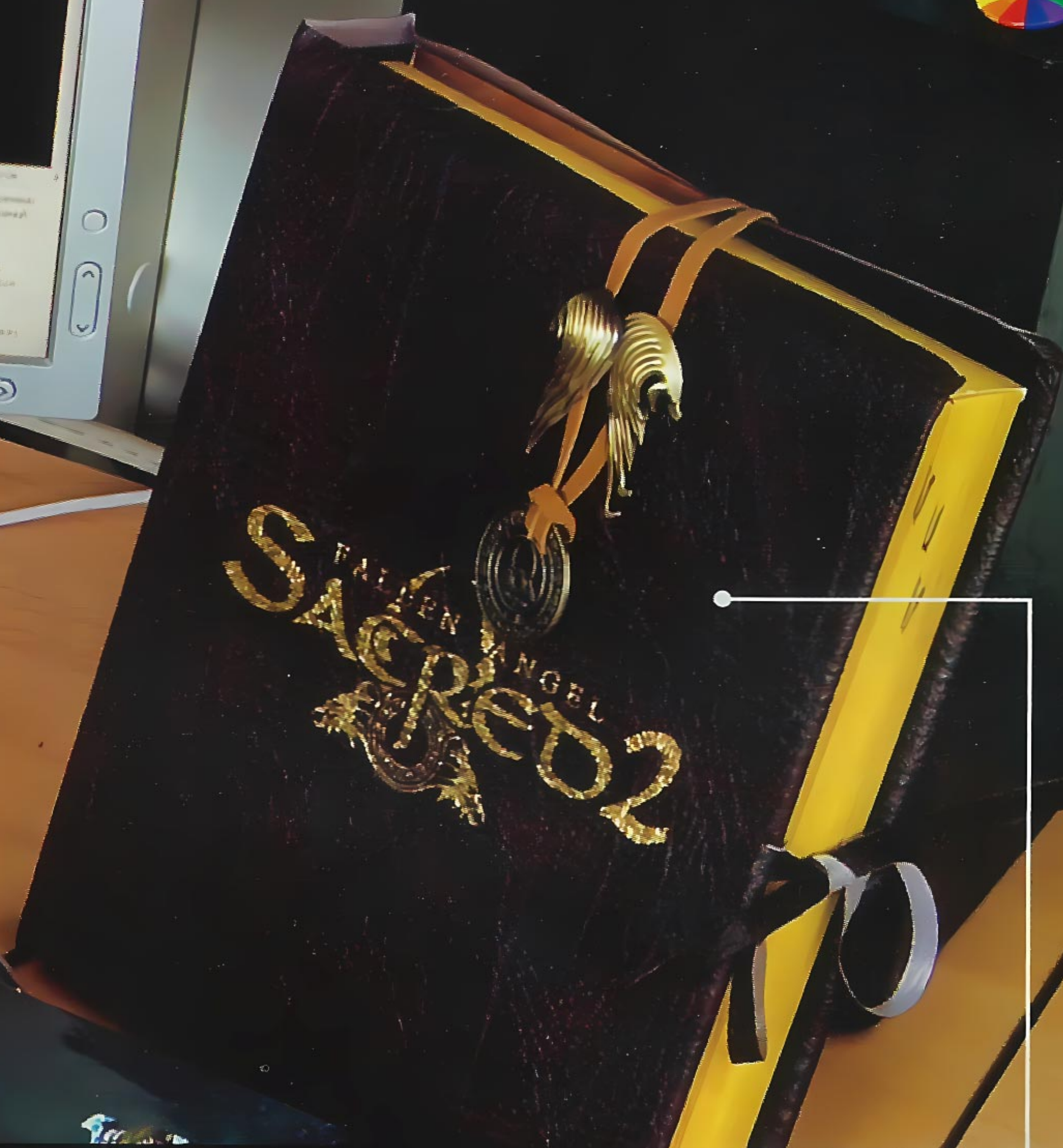
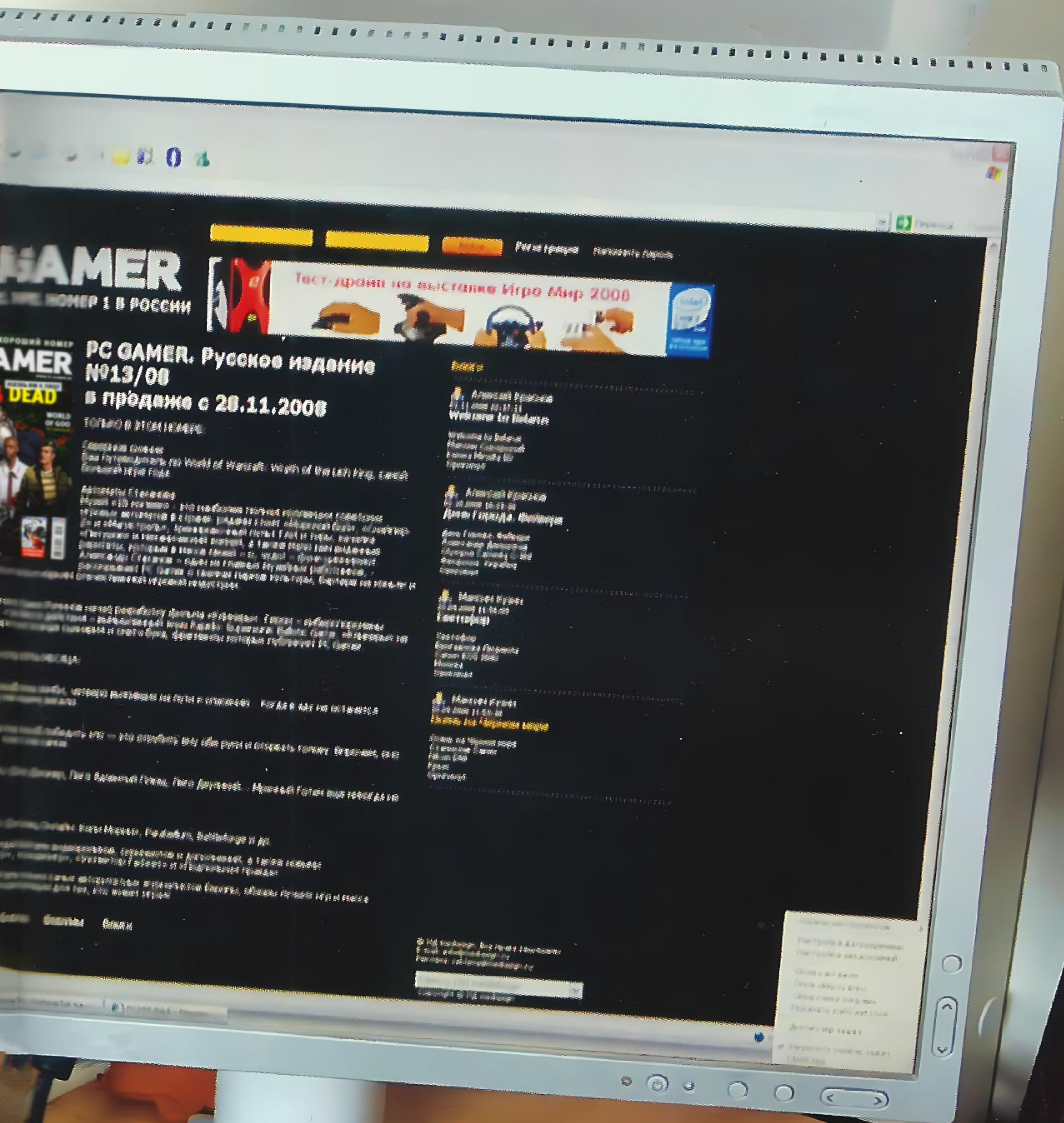
LEFT 4 DEAD

Об игре „Если разработчики не перестанут выкладывать новые миссии, вы и многие годы спустя будете тратить на Left 4 Dead сотни мегабайт трафика и десятки часов личного времени“. PC Gamer №76, 93%

О подарочном издании Коробка с игрой, фирменной футболкой, напульсником и — фетиш месяца! — брелоком в форме оторванного пальца. Палец выглядит так, словно еще вчера его выкопали на Ваганьковском. Попробуйте бросить его в банку с огурцами и понаблюдайте за тем, кому достанется ценная добыча.

Где купить Магазины „Эльдорадо“. 1499 руб.

Подарочные издания по-русски: оторванный палец, игральные кости, могущественная бижутерия и статуэтка паренька, пережившего Апокалипсис



FALLOUT 3

Об игре „Даже если вы обследуете всю карту – уж не знаю, сколько на это может уйти времени, – все равно останутся какие-то тайники или секреты“. PC Gamer №75, 90%

О подарочном издании Жестяная коробка для бутербродов с замком и логотипом Vault-Tec. Внутри, кроме собственно игры, лежат документальный фильм о разработке, альбом иллюстраций и коллекционная фигурка Vault Boy – мальчишка в синем комбинезоне (в коробке, присланной российским издателем, фигурка отсутствовала).

Где купить Магазины „Эльдорадо“. 1949 руб.

SACRED 2: ПАДШИЙ АНГЕЛ

Об игре „На кладбище полно надгробий, цитирующих и игровую аркадную классику (All your base are belong to us), и Дугласа Адамса (So long and thanks for the fish) и даже Кэтрин Хепбёрн. Неизгладимое впечатление оставило cameo реально существующей группы Blind Guardian. Они выступали перед мобами, зажигая толпу жестоким металлом и криками в микрофон, роль которого исполнил техногенный волшебный посох“. PC Gamer №77, 57%

О подарочном издании Фолиант в переплете из кожзама. В тайнике: игры Sacred (включая дополнение Underworld) и Sacred 2 (на трех DVD, в т. ч. „Hi-End Версия“), саундтрек и многофункциональная висюлька, которая якобы прибавляет владельцу ловкость, скорость или выносливость. Инструкция по эксплуатации висюльки прилагается.

Где купить Ozon.ru. 790 руб.



СЛОВА ИСТИНЫ

BioWare выводит „Звездные войны“ в онлайн и хочет, чтобы получилась нормальная игра, а не Star Wars: Galaxies.

Графика более стилизованная, чем в прежних играх BioWare

До светлых Ситхов

Star Wars

ВЫПУСК:
НЕ ОБЪЯВЛЕН

The Old Republic

Создателей MMORPG давно занимает вопрос, можно ли с серьезным видом заявить каждому из тысяч игроков на сервере, что именно он избранный, герой, спаситель Вселенной. BioWare при создании The Old Republic такими сомнениями не терзалась.

„В основе игры лежит очень простая идея: мы хотим, чтобы каждый мог почувствовать себя героем, — говорит сооснователь компании Рэй Музика. — В игре есть Ситхи и джедаи, и ими может играть кто угодно... но есть и другие пути развития персонажа. Все они увлекательны и... героичны“. Разработчики хотят сделать игру, где каждый является центральным пер-

сонажем и где в свой героический статус легко поверить.

Было время, когда лицензия „Звездных войн“ считалась одной из самых престижных. Разрабатывая игру в этой вселенной, нужно было соответствовать возлагаемым на тебя надеждам. К счастью, Джордж Лукас эту проблему ликвидировал, сняв три омерзительных приквела и еще более ужасный мульт „Война клонов“. Франчайз лежит в руинах. Объявляя о разработке многопользовательской ролевой игры по мотивам „Звездных войн“, BioWare нужно беспокоиться исключительно о

собственном престиже. Мы ждем, что у них получится лучше, чем в великолепной Knights of the Old Republic, что разработчики напомним, почему нам когда-то так нравилась оригинальная трилогия... непростая задача!

Сеттинг практически идеальный. Старая республика и империя Ситхов — две враждующие стороны, обязательные для каждой MMORPG, суть конфликта задана.

Действие The Old Republic происходит через 300 лет после того, как Ситхи из KotOR попытались истребить всех джедаев. А значит, до событий первого эпизода „Звездных войн“ еще 3600 лет... творческая свобода у

„Чтобы
каждый
побыл
героем“

BioWare практически неограниченная: можно городить любые сюжетные ходы, фанаты не обидятся.

Хотя стоит отметить, что сотрудники BioWare сами по себе — те еще поклонники „Звездных войн“ и влияние фильмов на игру чувствуется. Хотя бы в выборе классов...

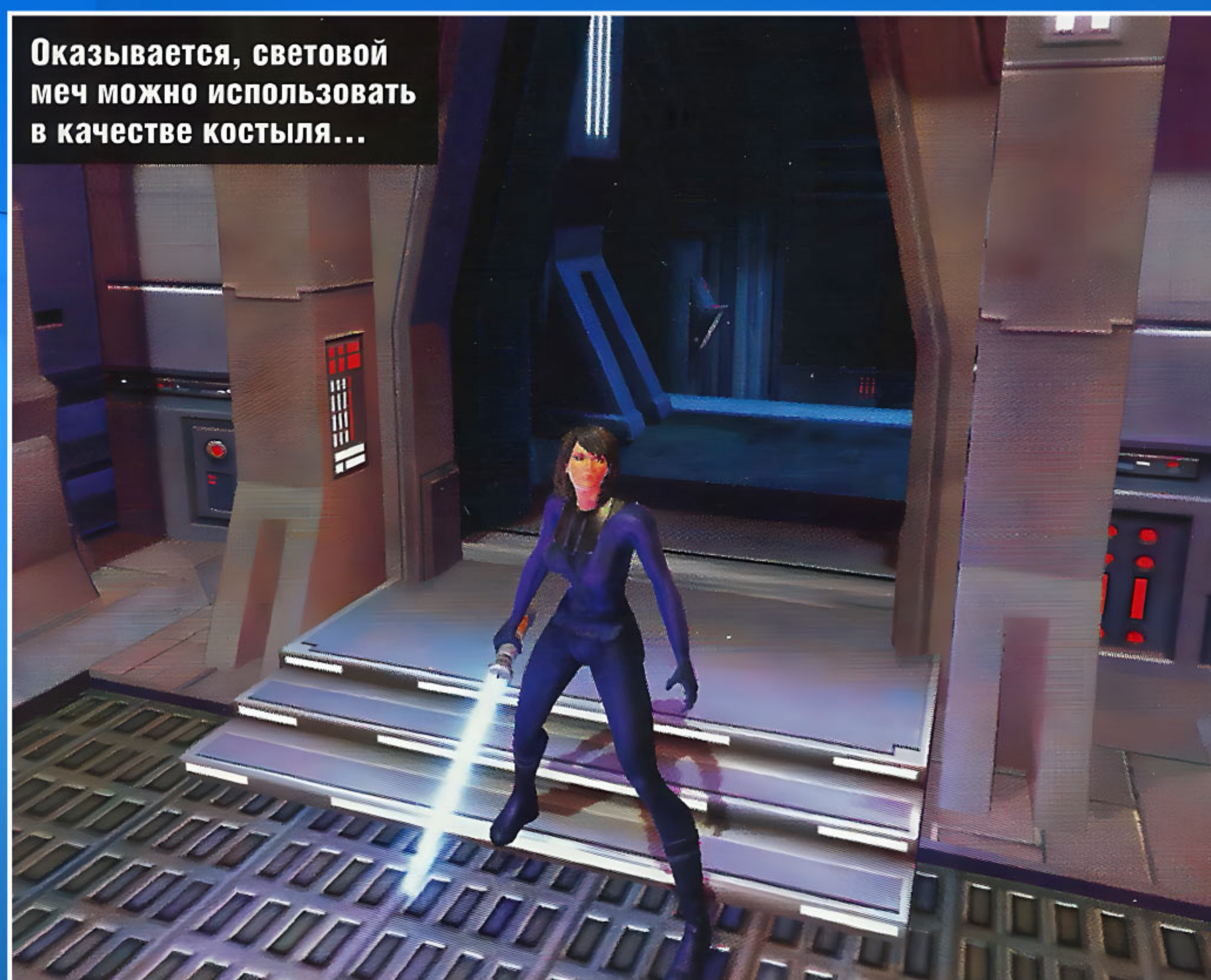
„У нас очень интересная система персонажей, — говорит Музика, объясняя: все, что есть в фильмах, будет и в игре. — В мире „Звездных войн“ джедаи, конечно, самый сильный класс, но с ними могли поспорить, например, Джанго и Бобба Фетты. Концептуально мы делаем классы, которые могут сражаться на равных с джедаями“.

Обычной беготни и курьерских квестов не ▶

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC



Бррр, уберите от нас, пожалуйста, этих мультипликационных дроидов



Оказывается, световой меч можно использовать в качестве костыля...

► будет. „Мы тут мир спасаем! — говорит главный сценарист Дэниел Эриксон. — Я не хочу обсуждать с NPC домашних животных, искать потерянные им вещи... я хочу заниматься важными, героическими делами!“

Эриксон выработал способ проверки квестов на прочность. „Если кто-то присылает новый квест для Ситхов, я им пишу: „А стал бы это делать Дарт Вейдер?“ Если, прочитав затем описание своего квеста, сценаристы начинают хихикать,

значит идея нам не подходит. В 'Звездных войнах' не место всяким глупостям“.

BioWare известна как лучший в мире производитель однопользовательских RPG — что явно влияет на их подход к онлайн-миру. Игру можно от начала до конца пройти в гордом одиночестве, а в партию набираются NPC-компаньоны. Они дерутся, разговаривают, влюбляются в главного

„Стал бы это делать Вейдер?“

героя или героиню, могут уйти или предать, если им не понравятся ваши поступки.

Но это не значит, что разработчики делают однопользовательскую игру в многопользовательском мире. Помимо PvE будет и PvP. Еще говорят о групповых мероприятиях, которых мы в MMORPG прежде не видели. Для того чтобы добиться цели, между членами группы нужно распределить множество ролей:

кому-то надо будет вывести из строя компьютеры и отключить силовые поля, пока другие убивают охранников, а третьи спасают заложников. Это, гм, для примера.

Разработчики говорят, что при запуске в The Old Republic будет больше контента, чем во всех их предыдущих играх, вместе взятых, — то еще заявление! — и что многие квесты будут уникальными. Такого, мол, жанр еще не видел. У каждого задания будет несколько



Онлайновые бои с полным контактом? Если у разработчиков получится, это будет революция



При помощи Силы и светового меча головы можно рубить особенно зрелищно...

разных концовок, и сделанный вами выбор должен определять развитие всей игры. Интересно, что выбранная на старте сторона не гарантирует, что вы будете добрым или злым героем. На моральный статус будут влиять принятые вами решения, как в KotOR: джедаи могут стать Темными, а Ситхи, наоборот, Светлыми.

„Помимо приключений, боев, кастомизации и развития персонажей, – гово-

Все будет совсем по-другому

рит Музыка, – мы пишем напряженный сюжет, который вы сможете пережить с точки зрения своего героя“. В результате, создавая нового персонажа, относящегося

к другой стороне конфликта, вы фактически начинаете новую игру. И все в ней будет иначе, чем в прошлый заход. Квесты не повторяются, диалоги тоже.

Бои многообещающие. Разработчики уверяют, что первыми создали техноло-

гию, обеспечивающую контакт между персонажами во время битв. Световые мечи действительно сталкиваются, а не просто пляшут в руках дерущихся, как это происходит во всех современных MMORPG. Вообще многие говорят такое на раннем этапе разработки чего-то ролевого и многопользовательского... так что посмотрим, что получится.

Хотя мы не знаем, какие классы будут в игре (охотники за головами обязательно, нам кажется) и как мы будем перемещаться с планеты на

планету (личные звездолеты? Ох, хорошо бы!), уже можно проявлять некоторый оптимизм. Фирменный неллинейный сюжет BioWare в онлайн-мире, обещающий беспрецедентной квестовой структуры, боев, NPC... этому ПК-эксклюзиву есть ради чего жить!

**ДЖОН УОКЕР
АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ**

README

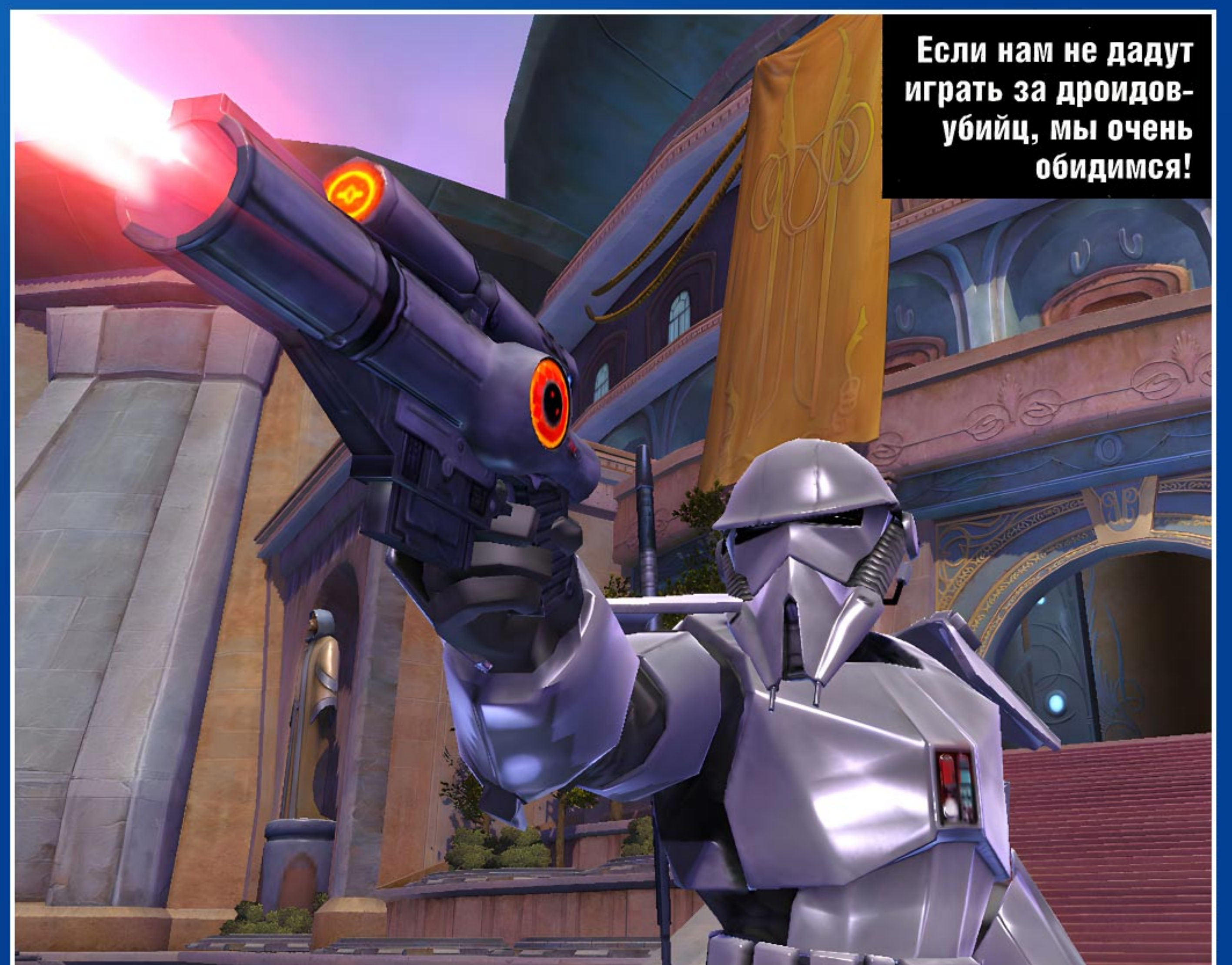
Издатель Electronic Arts
Разработчик BioWare Austin

Ссылка www.swtor.com

Если игра получится настолько масштабной, как задумана, это будет первая великая сюжетная MMORPG.



Дадут ли нам личные звездолеты? Разработчики отмалчиваются



Если нам не дадут играть за дроидов-убийц, мы очень обидимся!

Blizzard и деньги

Starcraft II

Wings of Liberty

Ничего нет прекраснее праведного гнева. И как же хорошо, что среди игроков есть люди, для которых позлиться — все равно что для других в кино сходить. Не дай бог что-нибудь в этом мире идет не так, как им кажется правильным — сразу отверзаются хляби небесные, и на противников обрушивается девятый вал оскорблений и обвинений во всех смертных грехах.

Именно это произошло после заявления Blizzard о намерении распиливать Starcraft II на три части и выпускать те отдельно, по мере готовности. Рассвирепевшие фанаты подняли вой и обвинили разработчиков в постыдной тяге к наживе. Те

немногие, кто еще сохранил остатки самообладания, тихонько ворчали себе под нос: „Да чего же плохого-то? Они просто анонсируют дополнения до выхода игры“. Вслух, правда, никто возражать не решался — разгневанные массы могли и затоптать.

Маркетинговый ход Blizzard вызвал настоящий шок. Формально все выглядело так, будто разработчик решил придержать две сюжетные кампании, чтобы потом заработать на каждой как на полновесной игре. Но нет, в Blizzard объясняют свои действия иначе: мол, этот шаг был

направлен на создание качественного однопользовательского контента. Многие позиционируют Starcraft II как чисто мультиплеерную забаву,

а Blizzard, очевидно, при помощи отдельно продающихся сюжетов пытается бороться с этим предубеждением. Впрочем, с точки зрения фактов все проще пареной репы: первоначальный релиз вберет в себя все три канонические расы, за которые можно будет играть через сеть. А в одиночном режиме разрешат пройти сюжет за землян под названием Wings of Liberty (как вы, наверное, помните, в ориги-

нальном Starcraft земная кампания тоже была первой). За ней последуют кампании зергов Heart of the Swarm и протоссов Legacy of the Void.

Blizzard в своем репертуаре сроков выхода дополнений не называет. Как показывает опыт первой Starcraft, игра останется актуальной еще много лет после выхода, поэтому историю протоссов нам, возможно, расскажут очень нескоро. Да что там протоссы — нам неизвестна даже дата выхода Wings of Liberty. Впрочем, продемонстрированная на Blizzcon игра выглядела абсолютно готовой к релизу, так что ждать, наверное, осталось недолго.

„Мы намереемся задать новые стандарты проработки

СЛОВА ИСТИНЫ
Сиквел к стратегии, поработившей Южную Корею. Втрое крупнее и, видимо, дороже.

ВЫПУСК: 2009



По сравнению со Starcraft цвета приглушили. Или это у нас сетчатка отслаивается?

Главным героем Wings of Liberty станет Джим Рейнор



сюжета и персонажей в стратегических играх“. Это громкое заявление одного из авторов StarCraft II пахнет серьезными переменами. Долгое время однопользовательский режим в стратегиях был необязательным дополнением к мультиплееру.

Чем живы конкуренты? Сериалу C&C не дают пойти ко дну высококлассные кампании, у линейки Total War есть фирменная мета-карта, но умение провести игрока по сюжету, подцепить на крючок и повесть ему историю – им не обладает почти никто.

Разработчики соблазняют нас рассказами об уникальных ландшафтах и юнитах, которые будут представлены в сольной игре, а значит, злые языки едва ли смогут обозвать игру „набором условно связанных между собой скирмиш-схваток“. Известно, что каждая кампания будет состоять из 30 миссий. И в каждой будут дополнительные материалы для сетевой игры. Знаете, если Blizzard собирается реанимировать

жанр стратегий в реальном времени и создать все условия не только для киберспортсмена или любителя онлайн-побой, но и для простого, не замораживающегося этими вещами, человека мы можем этому только порадоваться.

Кстати, SII вовсе не выглядит „мультиязычной“, чего некоторые опасались. Графика в порядке. Отчаянно скоростная и тактически изобильная, игра сильно изменилась по сравнению с оригиналом: разница между расами стала более явной, ИИ обновлен и готов принять вызов даже самого опытного игрока.

Такую игру можно разрезать хоть на три, хоть на тридцать три части – она все равно окажется на голову выше всех конкурентов.

**АЛЕК МИР
АНТОН БЕЛЫЙ**

README

Издатель Activision Blizzard
Издатель в России „СофтКлуб“
Разработчик Blizzard
Ссылка www.starcraft2.com
Стала толще и амбициознее – но какой ценой?



Зергов сделали еще быстрее, чем раньше. Убийственно быстрыми

Время для волшебников

DIABLO III

Diablo III действительно выйдет! Взаправду! Мы все еще не можем поверить, нам кажется, что мы спим. Все руки уже в синяках от щипков.

Мы не знаем, какие два класса остались не обнаружены. Единственный пока герой из прошлых частей игры, доживший до триквела, это Варвар. Впрочем, Волшебник здорово похож на Колдунью из Diablo II. По существу, нам предлагают ее модификацию. Волшебник (ну, или Волшебница, ведь в этот раз разрешено выбирать пол персонажа), это персонаж, обученный применению магии, предпочитающий дальний бой и заимствующий кое-какие способности у своей предшественницы. Предыстория его такова: юная повелительница рун кочевала из одного магического клана в другой. В святилище Айш-хари ее натаскивали лучшие маги в мире, и там она надеялась встретить кого-то, кто смог бы обуздать ее норов.

Но не нашла. Никому не удалось побороть магичку, и она продолжала поиски новых и новых форм магии – все более сильных и опасных. В конце концов, при помощи обмана она уничтожила одного из величайших магов на свете. Подлая победа сделала ее персоной нон-грата в своем кругу, и она вынуждена была



бежать. Едва ли ее можно называть почтенной женщиной. Зато ворожба в ее исполнении впечатляет. Два атакующих заклинания, магическая ракета и электрошок, выглядят не очень-то мощными в сравнении с Петардой Шамана, но, кажется, дарят массу удовольствия сидящим в это время за компьютером игрокам. По наследству от родственницы из сиквела, Волшебнице досталось

заклинание телепортации: теперь так легко ускользать от врагов.

Но главная способность новой героини называется замедлением времени. Вокруг Волшебницы появляется особый купол, и все, что в него попадает, – стрелы, враги, их заклинания – движутся в нем, будто в киселе.

**ДЖОННИ УОКЕР
АНТОН БЕЛЫЙ**

README

Издатель Activision Blizzard
Издатель в России „СофтКлуб“
Разработчик Blizzard
Ссылка www.diablo3.com
Лучшая в мире экшн-RPG и ее ручные магички.



Волшебница – барышня малопочтенная, и именно это нам в ней нравится

ВЫПУСК: 2009

Здесь водятся мыши

Batman: Arkham Asylum



На ремень смотри!
Только туда!



РЕЛИЗ:
2009 ГОД

Ну-ка, Джокер,
расскажи нам анекдот

Вроде очевидная идея: сделать игру о Бэтмене, в которой нужно жить его жизнью и делать то, что делает он. Но если внимательно изучить историю игр о нашем герое, окажется, что никто и никогда ничего подобного не делал.

Бэтмен участвовал в файтинге. Бэтмен был платформером. Из Бэтмена даже слепили изометрическое сюрреалистическое приключение. Каждая из этих игр рассказывала об одной из сторон характера Темного Рыцаря, но ни одна не сумела передать общую картину личности.

Разработчик Arkham Asylum, лондонская компания Rocksteady Studios, собирается объединить наработки всех предыдущих историй о Бэтмене и воплотить ту самую „картину жизни“ героя в антураже Готэмской психиатрической лечебницы. По замыслу авторов, главный враг нашего героя – Джокер – вместе с сотнями подручных и другими суперзлодейскими пациентами сумел захватить власть в лечебнице. Следующая остановка – город. Чтобы остановить безумную армию, Бэтмену пригодятся все его многочисленные навыки.

Когда речь заходит о способ-

Здесь нет никакого расизма. Бэтмен – за равные возможности получить по роже



СЛОВА
ИСТИНЫ

Темный Рыцарь. И не в кино, а на ПК. Никакого невинного заигрывания с жанрами и никаких кубиков Лего.

ностях Крестоносца, понятно, что в первую очередь имеются в виду навыки ближнего боя. С самого начала игры необходимо уяснить, что эффективность рукопашных приемов зависит от способности игрока драться, не останавливаясь. Избили одного психа – без промедления накидывайтесь на следующего, не прерывая серии ударов.

Необычный плащ Бэтмена в состоянии спасти от удара, погасив часть урона и выиграв вам время для контратаки. Но после встречи с первыми воо-

руженными врагами начнутся реальные проблемы. Нож – еще терпимо, но, когда противники берутся за огнестрельное оружие, герой вынужден импровизировать. А именно – прятаться.

Сам Бэтмен считает пистолеты и винтовки оружием для слабаков и, вместо того чтобы стрелять, прячется и неожиданно атакует в ближнем бою, как Хищник. Он предпочитает выманивать злыдней по одному, пока группа врагов не поредает и не впадёт в истерику.

Помимо фирменных подкатов и сюрриков в форме летучей мыши, у Крестоносца запасены иные приемчики. Скажем, зависнуть Сэмом Фишером на потолке, схватить проходящего снизу человека, удавить струной и подвесить в качестве приманки. Или задушить в воздухе и швырнуть бесчувственное тело на пол – тоже вполне себе ловушка.

Следует признать, что склонность к насилию – это тоже еще не весь Бэтмен. Герой в плаще – еще и лучший в мире детектив! По нажатию клавиши он переходит в режим „расследования“. Поле зрения сужается, игра встает на паузу: на экране всплывают отпечатки пальцев и данные об оружии.

Много внимания было уделено Джокеру, чья роль здесь синонимична ролям Эндрю Райана в Bioshock или разумного компьютера SHODAN в System Shock.

Если у разработчиков все получится, это будет лучшая бэтменовская игра на свете.

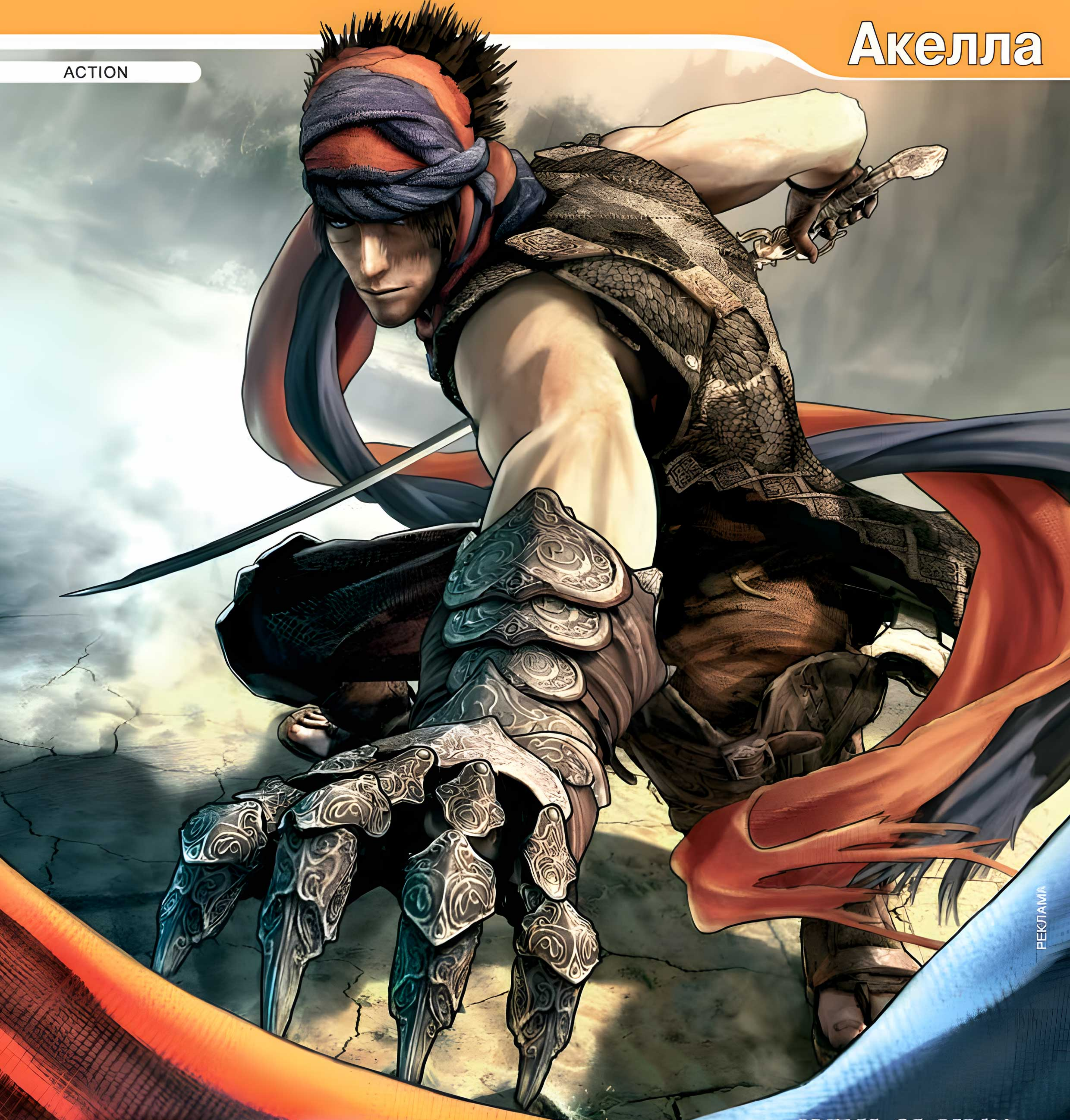
**КИЕРОН ДЖИЛЛЕН
АНТОН БЕЛЫЙ**

README

Издатель Eidos
Разработчик Rocksteady Studios
Ссылка: www.rocksteadygames.com
Перевоплощение в Бэтмена. Убийца, расстреливающий родителей, в комплект не входит.

ACTION

Акелла



РЕКЛАМА

PRINCE OF PERSIA

Принц Персии

НОВЫЙ ПРИНЦ. НОВАЯ ЛЕГЕНДА.

www.akella.com

www.princeofpersiagame.com

UBISOFT



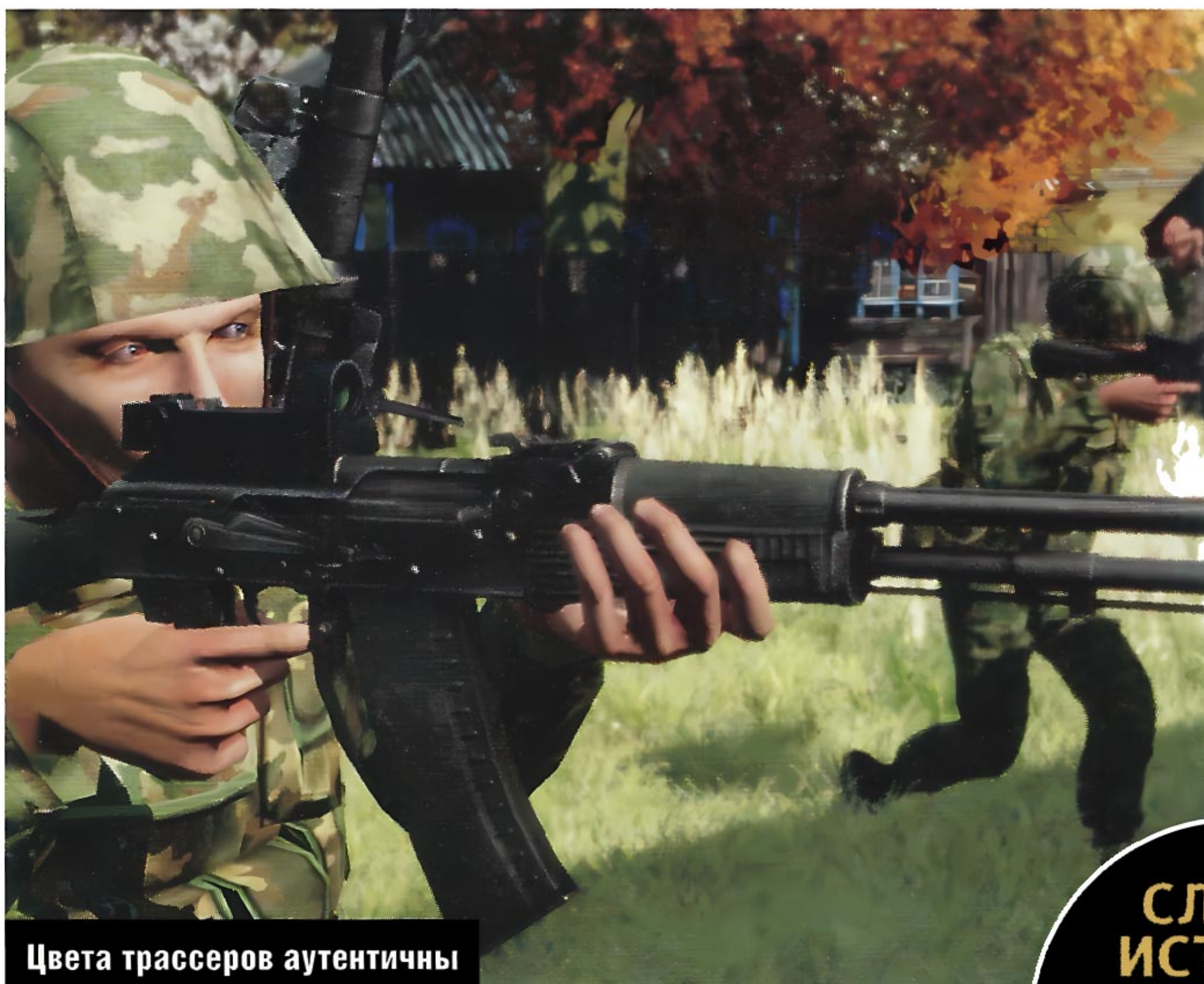
© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Ubisoft in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia is a trademark of Ubisoft in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia is a registered trademark of Ubisoft in the U.S. and/or other countries.

© 2008 ООО "Акелла". Все авторские и исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неправомерное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 383-4812 E-mail: support@akella.com. Игры с доступом к www.cdgames.ru Онлайн продажи: Москва, (495) 383-4814, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-48-65, akella@mgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akella@mgbox.ru; Новосибирск, (383) 227-74-84, akella@mgbox.ru; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@mgbox.ru. Представительство на Украине - "МультиТрейд" - www.multitrade.com.ua, Филиал ООО "Полет Игроков" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения) - "Акелла". Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон (812) 252-48-65



Акелла

Грузинский гамбит ArmA 2



Цвета трассеров аутентичны



Сломался тормоз? Подложите труп

СЛОВА ИСТИНЫ

Симулятор современной войны от разработчиков Operation Flashpoint.

Станет ли Operation Flashpoint 2 героем войны или же опозорит знамена полка? После дня, проведенного в близком общении с ее главным конкурентом – ArmA 2 – очень хочется сказать: да кому какая разница?

Прошло почти два года с выхода отличной (после установки всех патчей и модов) ArmA, а Bohemia Interactive все трудится над продолжением и обещает, что оно станет еще больше, интереснее и реалистичнее.

Место действия – Черно-русь, вымышленное кавказское государство, расколотое гражданской войной; территория его занимает 225 кв. км. Считайте, что это смесь Югославии девяностых и нынешних Грузии/Осетии. Добро пожаловать в силы быстрого реагирования НАТО! Здесь под ваше начало будет выделена группа „Брита-ва“ – пять храбрых американских морпехов.

Страна и участники вымышлены, но разработчики решили смоделировать ландшафт на основе фотографий чешской сельской местности. Ведущий дизайнер Марек Шпанел говорит: „Все логично. Деревни строятся многие годы, леса вырастают не за один день... сам такое не придумаешь“. Архитекту-



А вот и Ми-24 во всем своем безобразном великолепии

ра и названия населенных пунктов русифицированы, а соответствующая река превратилась в берег Каспийского моря, но все же некоторым чехам это „побережье“ покажется странно знакомым.

Ландшафт не только более убедителен, он еще и гораздо гуще населен. Теперь, провалив задание, можно оправдываться так: „Засмотрелся на кабанчика“ или „Взорви я фугас – олененка бы убил“. В застроенных рай-

онах стало больше гражданских. Попадаются даже старушки.

Хотя Марек постоянно напоминает, что для команды важнее РПГ, а не RPG, общаться с местными тоже придется. Мне рассказали, что в одной из миссий вы должны будете уговорить некую бабушку оставить

свою дачу, прежде чем с неба польется дождь из бомб с лазерным наведением. Если отряд потеряет переводчика, договариваться с черноруса-

ми станет гораздо сложнее.

Приятно поэтому знать, что разработчики наконец-то позволят нам уносить с поля боя и лечить раненых бойцов. Тащить раненого друга в безопасное место, пока пули визжат над головой, – это, наверное, самое интересное и благодарное занятие, какое только может быть в военном шутере. Будут ли ИИ-враги помогать друг другу таким же манером – пока неизвестно, но вообще искусственный интеллект станет изощреннее. Враги начнут прятаться за углами зданий и – вот это серьезно – открывать огонь на подавление, прикрывая атаку. Бьющие в стену рядом пули заставляют ваше оружие дрожать (чем страшнее герою, тем сильнее трясется винтовка). От этого

Что еще? В вашем арсенале будет больше 70 образцов оружия – от гражданских охотничьих ружей до ПЗРК – плюс 136 видов техники, включая БПЛА, рыбацкие катера и велосипеды. Обещают парашютное десантирование. Вы сможете пройти всю ветвящуюся кампанию в кооперативном режиме. Старый звуковой движок заменен; теперь шум машин будет состоять из дюжины отдельных звуков. Пожалуй, единственное в ArmA, что Bohemia Interactive должна была

Место
действия –
страна
Чернорусь



1883 дорожных указателя – и все на кириллице. Не забудьте карту

исправить, но не исправила, – это корявый интерфейс. Если в Operation Flashpoint 2 не будет чего-то более изящного, я съем свою каску.

Конечно, самый интересный вопрос, сможет ли OF2 конкурировать с ArMA 2 в главном: в свободе выбора и качестве ИИ? Сообщим, как только получим дополнительные разведданные.

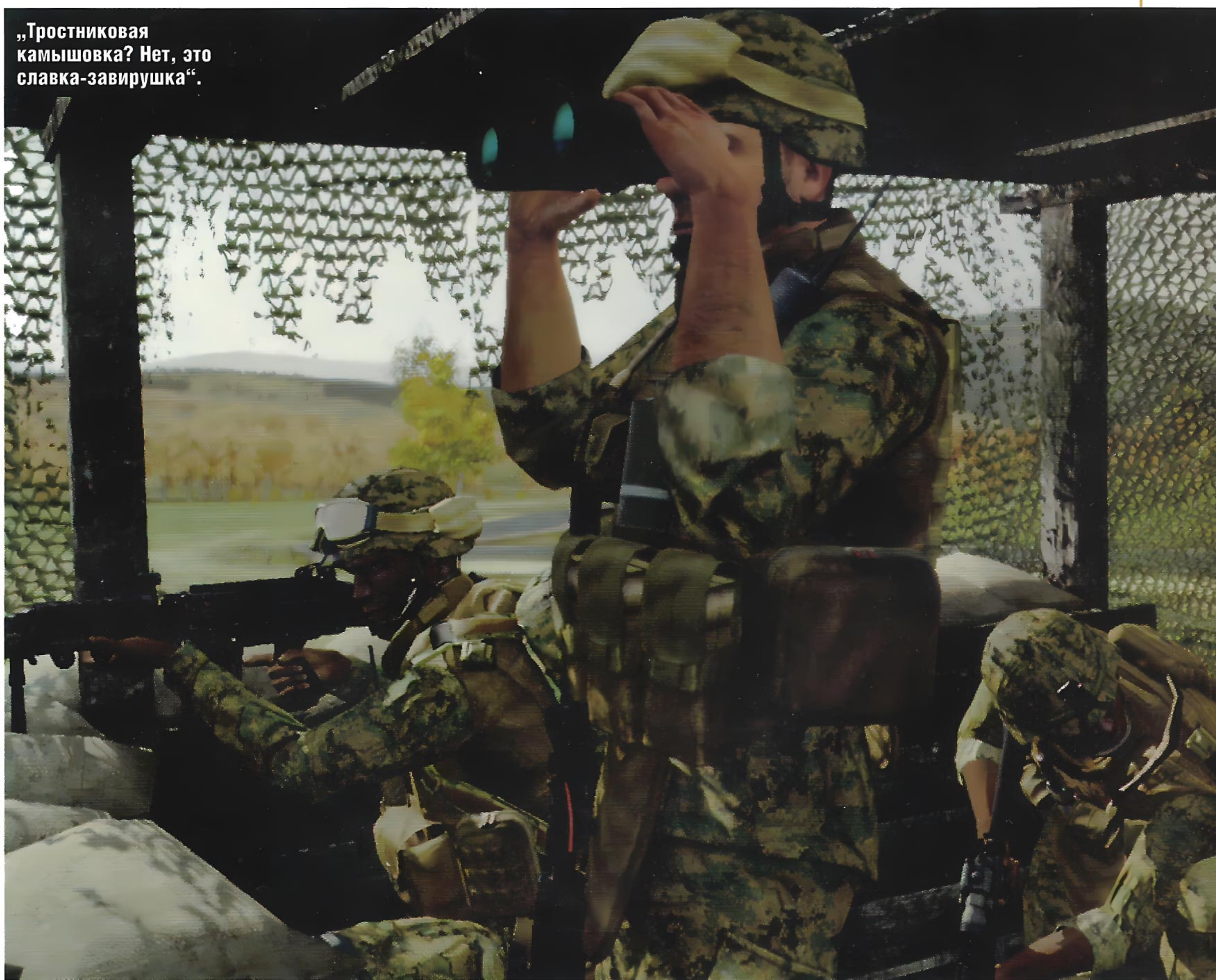
ТИМ СТОУН
АНДРЕЙ ЛАМТЮГОВ

README

Издатель 505 Games
Разработчик Bohemia Interactive Studio
Ссылка www.armaz.com
Operation Flashpoint 2 придется постараться, чтобы не отстать.



„Тростниковая камышовка? Нет, это славка-завирушка“.



ОТКРОЙ «СТРАНУ ИГР»





ХОРОШИЙ ГОД

В 2009 ГОДУ ВЫЙДЕТ СТОЛЬКО ОТЛИЧНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, ЧТО ВПОРУ ЗАВОДИТЬ ЕЖЕДНЕВНИК. О DIABLO III ВЫ УЖЕ ПРОЧЛИ. ВПЕРЕДИ – МЕРТВЫЕ ДУШИ В ALAN WAKE, МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ EMPIRE: TOTAL WAR, ГАНГСТЕРЫ ИЗ МАФИА 2, ИМПЛАНТЫ В DEUS EX 3, ПОГРОМЫ В SIMS 3 (ТЕПЕРЬ ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ!) И ДРУГИЕ ХИТЫ, КОТОРЫЕ ПОДТВЕРЖДАЮТ: НАМ БУДЕТ ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ. ПОКА НЫТИКИ НОЮТ, ЧТО ИГРЫ ВОТ-ВОТ ПЕРЕСТАНУТ ВЫХОДИТЬ НА ПК, А КАЖДОМУ ГЕЙМЕРУ ПРИДЕТСЯ ВСТАТЬ В ОЧЕРЕДЬ ЗА КОНСОЛЮ И ЖК-ТЕЛЕВИЗОРОМ, РЕДАКЦИЯ PC GAMER ПЕРЕЖИВАЕТ ПО ДРУГОМУ ПОВОДУ: НАМ НЕ ХВАТАЕТ СТРАНИЦ, ЧТОБЫ РАССКАЗАТЬ ОБО ВСЕХ ВАЖНЫХ ИГРАХ – 2009!

Empire: Total War

Справа по борту – мультиплеер

В Total War нам всегда не хватало мультиплеера. Однопользовательские игры у Creative Assembly очень хорошие, но в Rome нам так и не дали атаковать кавалерией ряды управляемой приятелем пехоты.

В Empire все изменится. Во-первых, будет больше битв. Шлюпы и галеоны сражаются как в фильме „Хозяин морей“: капитаны, не пугаясь вражеского огня, стоят на палубе во весь рост, разглядывая друг друга в телескопы. На земле тоже неспокойно, да еще и порох появился: надо бить во фланг противнику из мушкетов, а не рваться в бой на лошадках.

Во-вторых, в игре использованы новые технологии: разработчики используют движок Steamworks для реализации мультиплеера. Хотите поиграть с приятелем? Открываете список друзей в

Steam и бросаете перчатку. Creative Assembly стремится сделать игру максимально удобной.

Таких морских боев мы еще не видели: борьба за позицию, взаимодействие между

кораблями... В многопользовательской битве мы играли за датчан (в союзе с испанцами) против Британии и Франции и поняли, что лучше изолировать вражеские суда и аккуратно расстреливать их

СЛОВА ИСТИНЫ
Возвращение главной исторической стратегии – с мушкетами, кораблями, пушками и треуголками.



Массовка как у Бондарчука

из пушек, чем вступать в открытый бой с целой армадой. Погода тоже играет важную роль. Против ветра нужно маневрировать, ну а если плыть чуть в сторону от попутного ветра, а не прямо от него, то корабль идет гораздо быстрее.

Можно бросать суда в бой правым щелчком, как и в любой другой RTS, а можно возиться с парусами и рулем, вручную заряжать пушки и стрелять из них.

В финале битвы французский корабль взяли на абордаж – никто не думал, что абордажники сумеют захватить судно. Но они выиграли время, и остальные корабли сумели подойти вплотную и расстрелять вражеских матросов картечью.

Empire уже так близко, что мы чувствуем запах пороховой гари. Рецензия будет очень, очень скоро.

ЯНКИ

Сволочи из колоний

В трех призовых кампаниях Empire можно переписать историю Америки

В основной кампании надо бороться за мировое господство, строить колонии и зарабатывать деньги для родного государства. Никаких ограничений нет, играть можно неделями.

Но это не единственная кампания. Есть еще серия миссий The Road to Independence. Это одновременно и обучающие задания для новичков, и альтернатива для игроков, которым нравятся лаконичные кампании Creative Assembly из аддонов Total War. Есть три мини-кампании: первая – про основание Джеймстауна британскими колонистами, вторая – про Франко-индейскую войну (французы с британцами делят обе Америки). Наконец, можно переметнуться на другую сторону и вести американскую армию к победе в Войне за независимость.



ИЗДАТЕЛЬ CODEMASTERS РАЗРАБОТЧИК RELIC ВЫПУСК ВЕСНА 2009

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

Орккомитет

Вообще Relic могли бы спокойно выпустить еще одну Dawn of War, считую по старым лекалам, но они решили рискнуть и экспериментальным путем нащупать границы жанра. Четыре отряда, никакой базы, прокачка персонажей и обшаривание вражеских трупов в поисках добычи. Мы в это играли — оно работает!

Не имея ни ресурсов, ни базы, вы все свое внимание отдаете микроменеджменту. Четырьмя маленькими отрядами надо постоянно руководить, поэтому у вас ни на секунду не получается расслабиться. Секундное замешательство — и вы делаете либо не то, что надо, либо не тогда, когда требуется. Играть одной мышью слишком сложно — придется выучить горячие клавиши. Но в лучшие моменты DoW2 становится живым воплощением того, что делает стратегии в реальном времени такими интересными. И никакой шелухи, никакой рутины.

Это игра, позволяющая всем нам ощутить восторг, который испытывает профессиональный корейский игрок в Starcraft, чьи армии работают как огромный часовой механизм. Здесь нет ничего лишнего, а главное — нет соблазна выкрутиться, наспавив побольше солдат. Кто принимает простые решения

— погибает. Кто не ленится думать — одерживает победу.

Контраст между разными родами войск стал заметнее. Тяжелая пехота накрывает неприятеля страшным шквалом огня, но слишком медлительна — даже разворачиваются бойцы неописуемо долго. Похожая механика была использована в Company of Heroes. Солдаты с реактивными ранцами стали настоящими королями воздуха. Они обрушиваются на врага, как живые снаряды, и рубят, крошат, стреляют.

После каждого второго зада-

ния солдаты зарабатывают новый уровень. В этот момент различия между ними можно усугубить дополнительно. Вам разрешено менять экипировку, выбирать доступные бой-

цам способности и даже решать, кого взять с собой в следующее сражение, а кого оставить отдыхать.

В однопользовательской кампании играть можно будет только за людей, хотя мы надеемся, что

остальные участники конфликта получат собственные сюжетные миссии в дополнениях. Мультиплеер мало напо-

минает „сингл“. Здесь у каждого игрока есть одно здание (оно производит войска), один герой, для которого можно купить девять апгрейдов, и три типа ресурсов. Играть можно за космическую пехоту, орков, эльдаров и — простите за неровный почерк — тиранидов. Сколько ж мы этого ждали!

Эти чудные хищники-телепаты — нечто среднее между кошмарными персонажами Гигера и зергами из Starcraft. Первыми они вдохновлялись, вторых вдохновили сами.

В Dawn of War II ничего нет страшнее и отвратительнее тиранидов. Их улей буквально выблевывает новые юниты, а один из насекомых бойцов — ликтор — прошивает (чуть не написал „насилует“) жертв странным органом, который называется... кхм... „крюк из плоти“. Еще тиранидов всегда много — они единственные сохранили способность быстро набирать огромные армии. Эти рои прокатываются по карте, и враги тонут в потоке злых, блестящих хитином тел.

Нам удалось поиграть совсем чуть-чуть, но теперь, когда мы поняли, что же игра из себя представляет, ждать стало еще сложнее. Будет ОЧЕНЬ весело и ОЧЕНЬ страшно!

СЛОВА ИСТИНЫ

Warhammer 40.000: Dawn of War II изменит стратегический жанр до неузнаваемости.



Тираниды правят мультиплеером



ИЗДАТЕЛЬ ELECTRONIC ARTS РАЗРАБОТЧИК BIOWARE ВЫПУСК АПРЕЛЬ 2009

DRAGON AGE: ORIGINS

Доктора возвращаются

Какие прекрасные слова: новая, необычная, многопользовательская. Но иногда... да чего греха таить, очень даже часто хочется обычной ролевой игры про гоблинов и эльфов. Да чтобы была длинная, сочная. Чтоб год на нее можно было потратить, а до конца так и не дойти. Хорошо, что как раз такую игру делает BioWare.

Подзаголовок Origins вовсе не намекает на то, что перед нами лишь коротенькое предисловие к другой, более серьезной и крупной игре. То есть продолжения-то наверняка будут, но округлое английское слово означает, что в Dragon Age вам дадут возможность выбрать своему персонажу бэкграунд

по вкусу, историю его происхождения (по-английски как раз – “origin”). Ролевые игры всегда преследовало странное проклятие: вы часто начинали играть буквально с чистого листа, будто герой только что появился в этом мире. Компьютерные персонажи не знали, как к вам относиться, потому что игра еще не понимала, кто вы такой. Обитатели мира Dragon Age прекрасно знают, что думают об аристократе или эльфийском волшебнике. А значит, понимают, что вы собой представляете и как с вами следует обращаться.

СЛОВА ИСТИНЫ

BioWare делает то, что у нее получается лучше всего, – большую однопользовательскую RPG. Baldur's Gate с расизмом.

Кстати, эльфийских волшебников в Dragon Age недолюбливают, как, впрочем, и всех остальных эльфов. Расизм здесь нормальное явление, поэтому остроухие живут в резервациях, отгороженные от „нормальных“ граждан высокими стенами. Как к межнациональной напряженности ни относиться, она прекрасный повод для хорошей драки.

Сражаться Dragon Age предлагает при помощи активной паузы (см. Baldur's Gate). В принципе, можно играть исключительно в реальном времени, но поскольку под вашим началом будет группа из четырех персонажей, нет-нет да потянет-

ся рука к кнопке, замораживающей время. Еще разработчики постарались разнообразить взаимодействие между эффектами заклинаний и игровым миром. Мы собственными глазами видели, как огненные шары поджигали разлитое на полу масло, а замораживающие заклинания тушили это пламя.

А впрочем, ворожба и драки – ерунда. Нас заводит в основном сама перспектива того, что совсем скоро можно будет поиграть в новую RPG от BioWare. И, как всегда у создателей Baldur's Gate, одним из главных поводов для восторга наверняка будет сюжет. С ним же такая штука, что чем меньше знаешь, тем интереснее будет, когда диск с игрой наконец окажется у нас в руках.



ОНИ ДУМАЮТ, ЧТО ЛИШИЛИ
ЭТОТ ГОРОД ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ
И ЧТО ВСЕ У НИХ ПОД КОНТРОЛЕМ.
Я ДОКАЖУ, ЧТО ОНИ ОШИБАЮТСЯ.

ОБРАТНОЙ ДОРОГИ НЕТ

WWW.MIRRORSEDGE.COM

WWW.ELECTRONICARTS.RU

© 2008 EA Digital Illusions CE AB. Mirror's Edge является товарным знаком или зарегистрированным товарным знаком EA Digital Illusions CE AB. Все права защищены. EA и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все прочие торговые знаки являются собственностью соответствующих владельцев.



PC
DVD
BOX

16+
РЕКЛАМА



Судя по этой картинке, оружия в DX3 будет много. самого разного. И гранат тоже. Что касается слухов о котятках, они, увы, так и не подтвердились

ИЗДАТЕЛЬ EIDOS РАЗРАБОТЧИК ОН ЖЕ ВЫПУСК НЕ АНОНСИРОВАН

DEUS EX 3

Крупный калибр

Было ясно как день, что развивать идеи такого шедевра, как Deus Ex, в сиквелах будет сложно даже тем, кто участвовал в создании оригинала. В компании Eidos как следует покумекали и решили подойти к делу с другого конца. Отмотали время на 25 лет назад относительно событий DX1.

Итак, обещано, что третья часть станет приквелом. 2027 год: знакомый по предыдущим частям мир уже занес ногу и собирается сделать шаг навстречу необратимым переменам. Население потихоньку начинает истерить по поводу механических протезов, которые становятся все более популярными. Кто сказал

„сегрегация“? Впрочем, да, мир начинает делиться на тех, кому по душе импланты, и тех, кто искусственные улучшения ненавидит.

Протезы меняют внешность владельца, делают его быстрее, сильнее, эффективнее. С появлением гибридов человека и машины миру вновь пришлось переосмысливать себя. И в этих событиях, в этой ломке устоев, нам отведена ключевая роль. Сюжетно игра начинается с нападения на лабораторию биомеханических расширений, в которой наш герой работает охранником.

СЛОВА ИСТИНЫ

Долгожданное возвращение ролевого шутера расскажет историю о первых опытах скрещивания человека и машины.

У монреальского офиса Eidos очень смелые намерения: восстановить доброе имя DX. Для нас это означает, что авторы сохраняют ролевую составляющую сериала и при этом сделают игру привлекательной для людей со стороны. Тем, кому нравятся шутеры, не придется долго принаравливаться к стрелковой модели игры, качать соответствующий навык, как это было с первой частью. Стрельба легко дастся им с самого начала. А для незаметного перемещения по уровням надо будет использовать укрытия.

Отказ от качаемых навыков – не спорное ли это решение? Да, спорное. Как и любое другое, изменяющее концепцию игры. Eidos работает с крайне хрупким и ценным материалом – первая часть провела долгие годы (8 лет, если быть точным) в нашем редакционном топе любимых игр. Да она до сих пор в первой десятке! А еще нельзя забывать о душевном здоровье людей, которые были травмированы изменениями в первом сиквеле, The Invisible War.

А мы, как бы там ни было, скоро получим новый Deus Ex, и от ожидания у каждого из нас по телу бегают наномурашки.

Акелла

PT BOATS
МОРСКОЙ
ТАКТИЧЕСКИЙ
СИМУЛЯТОР

МОРСКОЙ ОХОТНИК

Курс на победу!

www.pt-boats.net

www.akella.com

© 2008 ООО "Акелла". Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aanet.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellaekb@sky.ru. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, тел/факс (812) 252-49-65.



DEMIGOD

Приквел к Деми Мур?

В небесной канцелярии освободилась вакансия. Но если вы собираетесь ее занять, вам придется сперва избавиться от конкурентов — других полубогов, стремящихся устроиться на тепленькое место (с чудесным соцпакетом!).

Такова предыстория Demigod, новой игры от создателей Dungeon Siege, Supreme Commander и других чудесных вещей.

Разработчики намеревались создать крайне необычную и быструю стратегию, в которой помимо „обычных“ чудовищ будут колоссального размера „героиче-

СЛОВА ИСТИНЫ

Огромный город, масса интересных занятий, захватывающий сюжет; жаль, Нико совершенно не умеет одеваться.

ские“ юниты. Demigod чем-то напоминает Defense of the Ancients, популярный мод для Warcraft III. Только авторы добавили сюда ролевых элементов и существо по прозвищу „катапультазавр“. С такими данными успех Demigod обеспечен.

Хотя Gas Powered Games честно заявляет, что героев-полубогов в их игре будет немного, каждого можно будет перелицевать под себя. Разработчики стараются сделать так, чтобы каждый претендент на небесный престол был интересен и уникален. Не количество, а качество — смекаете?



STORMRISE

Новая стратегия Creative Assembly пугающе непохожа на исторически достоверную Total War. Здесь технологически продвинутая группировка „Эшелон“ сражается с дикарями Саи.

Stormrise вообще многое делает не как принято. Вы не витеаете над схваткой, а постоянно присутствуете на передовой и собственными глазами видите, как пули разят ваших солдат. У обеих сторон конфликта есть юниты, способные воевать в воздухе, на земле и даже

под землей. Поэтому не удивляйтесь, если враг нападет снизу. Если судить по описанию рас, „Эшелону“ придется опасаться какой-нибудь землеройной акулы, а саи — подземной лодки.



CODENAME: PANZERS COLD WAR

Не самое удачное кодовое имя — „танки“. Слишком очевидное. Сразу понятно: чего-чего, а тяжелой военной техники в альтернативном 1949 году, где Сталин вторгся в Западную Европу, будет хватать с избытком.

Выполнять задания можно будет в одиночку или в кооперативном режиме (онлайн на 8 человек не роскошь, а обязательная функция). Но настоящая звезда игры — движок Gerard 3. Все рушит-

ся, гнется, разлетается на мелкие щепочки — и ни одной заранее просчитанной анимации. Все в реальном времени. Важную роль играют погода и время суток.



TOM CLANCY'S HAWX

Время действия — ближайшее будущее. Место — высота 10 000 м, воздушное пространство США, Бразилии, нескольких ближневосточных и центральноазиатских государств.

Не ждите серьезной игры с миллионом настраиваемых параметров и запредельным уровнем сложности. Кайф не в этом — он в бесподобно зрелищных и быстрых воздушных сражениях. В виртуальном небе сойдутся более 50 реалистично смоделированных самолетов. Играть

можно будет как в одиночку, так и в онлайн. Есть даже командный deathmatch.

Игра связана с Tom Clancy's Endwar. И не только сюжетно: в Hawx можно управлять ведомыми при помощи голосовых команд.



TOM CLANCY'S ENDWAR

Еndwar — не просто еще одна стратегия в реальном времени. Во-первых, она фокусируется на небольших стычках, а не на масштабных баталиях. Никакого управления ресурсами, никакой науки. Во-вторых, воюете вы при помощи своего могучего командирского баса.

Действие происходит в ближайшем будущем. Европа, США и Россия сражаются за последние месторождения нефти. Простая на поверхности, игра наполнена интересными мелочами:

усовершенствованиями для техники, системой тренировки личного состава, способностями юнитов.

Упрощенный геймплей, может, и не привлечет фанатов старой закладки, но наверняка понравится новичкам.





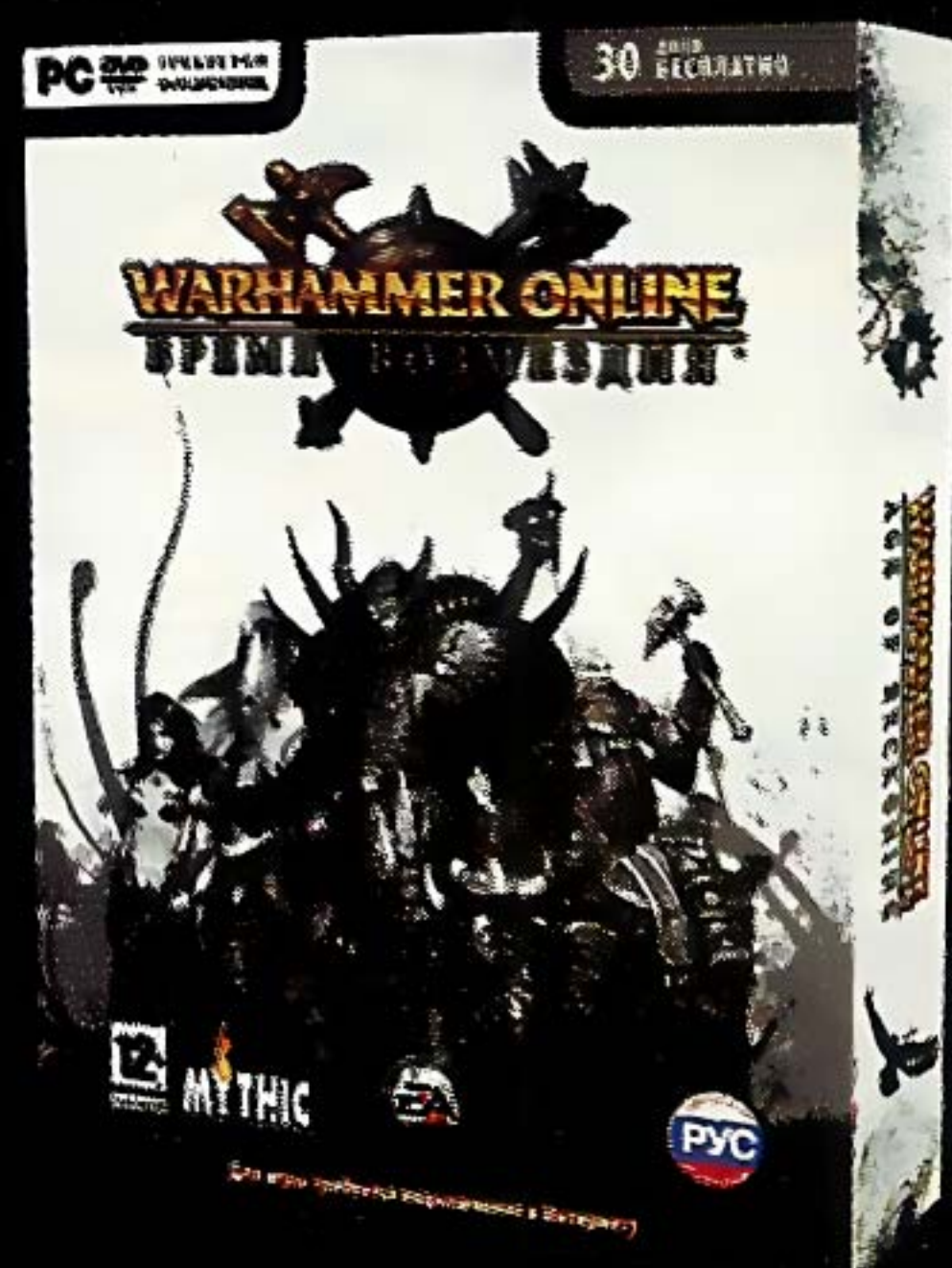
Запишись на бегу!



6 рас конфликта
22 класса персонажей

Тысячи игроков сражающихся одновременно
RvR в открытом мире: вступайте в битвы,
участвуйте в осадах крепостей и столицы врага

Прочтите все записи Книжки Знаний и
раскройте секреты мира Warhammer



© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008.

© 2008 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Все названия продуктов, компаний и марок, логотипы и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

www.war-russia.ru

На правах рекламы

MYTHIC
ENTERTAINMENT





Да это же просто какое-то преступление против моды!

ИЗДАТЕЛЬ EA РАЗРАБОТЧИК EA ВЫПУСК ВЕЧНА 2009

THE SIMS 3

Новый „Сталкер“

Каков главный недостаток Sims? Ответить на этот вопрос легче, чем кажется. Теоретически, игра должна быть исторически смешной. Вы должны постоянно ржать, как конь, или хотя бы гаденько хихикать. А главным вашим занятием должны быть бесчеловечные эксперименты над беззащитными симами. А вместо этого приходится постоянно волноваться: скушал ли подопечный свой завтрак, не опаздывает ли на работу, не забыл ли сходить в туалет?

Одна из главных целей, которые ставят перед собой разработчики The Sims 3, — переломить ситуацию и избавить игру от скучной рутины.

Вы теперь не привязаны к одному дому. Ваша песочница — целый город, в котором симы живут, общаются, развлекаются и в конце концов умирают. Утром полигональный подопечный просыпает-

ся (чтобы совершить утренний моцион, нужно нажать на единственную кнопку) и отправляется на службу. Там он с грехом пополам выполняет свои обязанности, причем для вас тоже найдется дело, а потом садится в машину и возвращается в родной район.

EA добавила в игру элементы RPG. Теперь от „прокачанности“ различных умений будет зависеть жизненный путь вашего сима. Например, если он научится хорошо готовить, то сможет не только сварганить вкусный завтрак или устроиться работать поваром, но и

соблазнить изысканным десертом симпатичную сослуживицу.

В Sims всегда была интересная система создания персонажей, но тут разработчики пошли еще дальше. Вы не распределяете бонусные очки между разными характеристиками „героя“, а строите его личность из маленьких кирпичиков: „игривый“, „недобрый“, „невоспитанный“. Будто верстаете рекламный буклет, посвященный одному-единственному человеку.

Еще одна приятная деталь: в The Sims 3 будет позаимствованная из Spore система обмена персонажами. Ждем не дождемся возможности скачать симку сексапильной соседки (она наверняка смоделирует себя же) и... ну, вы понимаете.

The Sims 3 — игра совершенно не детская.

СЛОВА ИСТИНЫ
Третий выпуск самой популярной игры на ПК. Меньше рутины, больше секса!



“Что это за зеленая штука у него над головой?”

Акелла

В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми.

Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...

Огромный волшебный мир, открытый для исследования

Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX

Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий

Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP

6 героев со своими преимуществами и недостатками

ACTION-RPG

ACTION



LINE

РЕКЛАМА

SACRED2

FALLEN ANGEL

© 2008 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.

Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.cdgames.ru

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru;

Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaaanet.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com;

Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellaekb@sky.ru.

Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

www.akella.com



© 2008 "ASCARON"

Настройка!

М.видео

ХИТ ZONA

Розничная продажа в магазинах сети "COLOM", "М.Видео", "Хит Зона" и "Интернет-магазин"

BORDERLANDS

Алло, оружейная?..

Мы хотели подать Borderlands как „Oblivion с пушками“, но инициативу перехватил Fallout 3. Придется аттестовать Borderlands как... Хм... Fallout 3 на колесах? Напомним: Borderlands – это хорошо освещенная станция на полпути от шутера к ролевой игре. С одной стороны, бегаем по планете Пандора и палим в белый свет как в копеечку. С другой, изучаем навыки и собираем разные удивительные стволы. Пистолеты, винтовки и автоматы Borderlands создает „на лету“: сегодня речь идет о примерно 650 000 возможных

модификаций, но к премьере число может вырасти до 1 млн. Время от времени забираемся в багги и пылим по пустошам, попутно постреливая во всяких безумных максов. Ну и главная особенность: со всеми своими пушками, навыками и зверской рожей мы можем включиться в игру к приятелю, чтобы совместно поохотиться на людей. Интересен не столько кооперативный режим, сколько шанс померяться редкими единицами огнестрельного оружия. Живо представляем диалоги: „Мой ствол толще! „ – „А мой длиннее!“ – „Зато мой с самонаведением!“

“Красное, вонючее, между ног трясучее” – так советский журнал “Мурзилка” описывал похожий самоходный механизм



СЛОВА ИСТИНЫ

Четыре в одном: шутер, гоночная и ролевая игра... Плюс самый богатый арсенал в истории.

ИЗДАТЕЛЬ EIDOS INTERACTIVE РАЗРАБОТЧИК AVALANCHE STUDIOS ВЫПУСК ЗИМА 2009

JUST CAUSE 2

Первый Just Cause люб нам за голливудскую твердолобость: умных мотиваций герой себе не выдумывал, мочил нацистов, диктатора банановой республики смещал не с помощью выборных технологий, а обмотав взрывпакетом. Just Cause 2 держится того же сценария. Главгерой прежний. Враг новый: спасаем от тирании маленькую азиатскую страну, в которой заснеженные вершины чередуются с привычными уже изумрудными тропиками. Бондиада тоже на месте: гонки на автобусах, пехотинцы

в хаки, прогулка по крыше частного самолета... Вероятно, в контракт с Avalanche Studios издатель включил отдельный пункт: „Все рецензии на JC2 должны содержать слово ‘кинематографичный’“.



ИЗДАТЕЛЬ MICROSOFT РАЗРАБОТЧИК REMEDY ВЫПУСК ВЫПУСК 2010

ALAN WAKE

Стивен Кинг как-то признался, что пишет только о том, чего сам побаивается, – именно поэтому перед сном Кинг не выключает торшер, но плотно подтыкает одеяло. Вымышленный романист Алан Вэйк вдохновение ищет там же: свой новый хоррор он сочиняет по мотивам прогулок по маленькому, но изрядно проклятому городку. Alan Wake – это как если бы GTA переснял Джордж Ромеро: герой шастает по злым улицам (темно, страшно, в подворотнях трутся демоны и упыри), иногда

просто дышит воздухом, иногда берет миссию, чтобы двигаться вперед по сюжету. Для борьбы с демонами он использует свет: фонари, фары, карманный фонарь... ну и сияние чистого разума, разумеется.



ИЗДАТЕЛЬ 2K GAMES РАЗРАБОТЧИК ILLUSION SOFTWARES ВЫПУСК ОСЕНЬ 2009

MAFIA 2

Еще раз о семейных ценностях

Странным образом шарм итальянской мафии способны передать только иностранцы: американец Фрэнсис Форд Coppola – в кино, чешская студия Illusion Softworks – в играх. Coppola близок к маразму. Вся надежда на чехов: вернуть романтику бейсбольной биты, тонких усиков и предложений-от которых-нельзя-отказаться могут только они. О сиквеле Mafia – „ну, типа GTA, тока про мафиози“ – шесть лет шли разговоры. Теперь реше-

но: в 2009-м выйдет Mafia 2. Герой – итальянец Вито Скэллетта, гангстер низкого полета, который тупыми предметами и кастетом отстаивает интересы Семьи. Антураж – ну, вы помните: середина 1940-х, недостроенные небоскребы Нью-Йорка и Лос-Анджелеса, шляпы и подтяжки, сухой закон, „томпсоны“, джаз, дым-дым табачка. В США путь итальянского пацана Вито не слишком отличается от маршрута, выбранного славянским парнем Нико. Мел-

кий бандитизм, автоугоны, сбитые пешеходы, визиты в магазины одежды... Все это есть в GTA IV, но вряд ли надоест. К тому же Mafia всегда брала атмосферой: во время ночной погони, вжимаясь в кресло при хлопках револьверов, вы все равно притормаживали на мосту, чтобы увидеть прыгающего в черную воду самоубийцу. Если Illusion Softworks оставит в игре эти дивные фотокарточки, то место в списке лучших игр – 2009 для Mafia 2 зарезервировано.

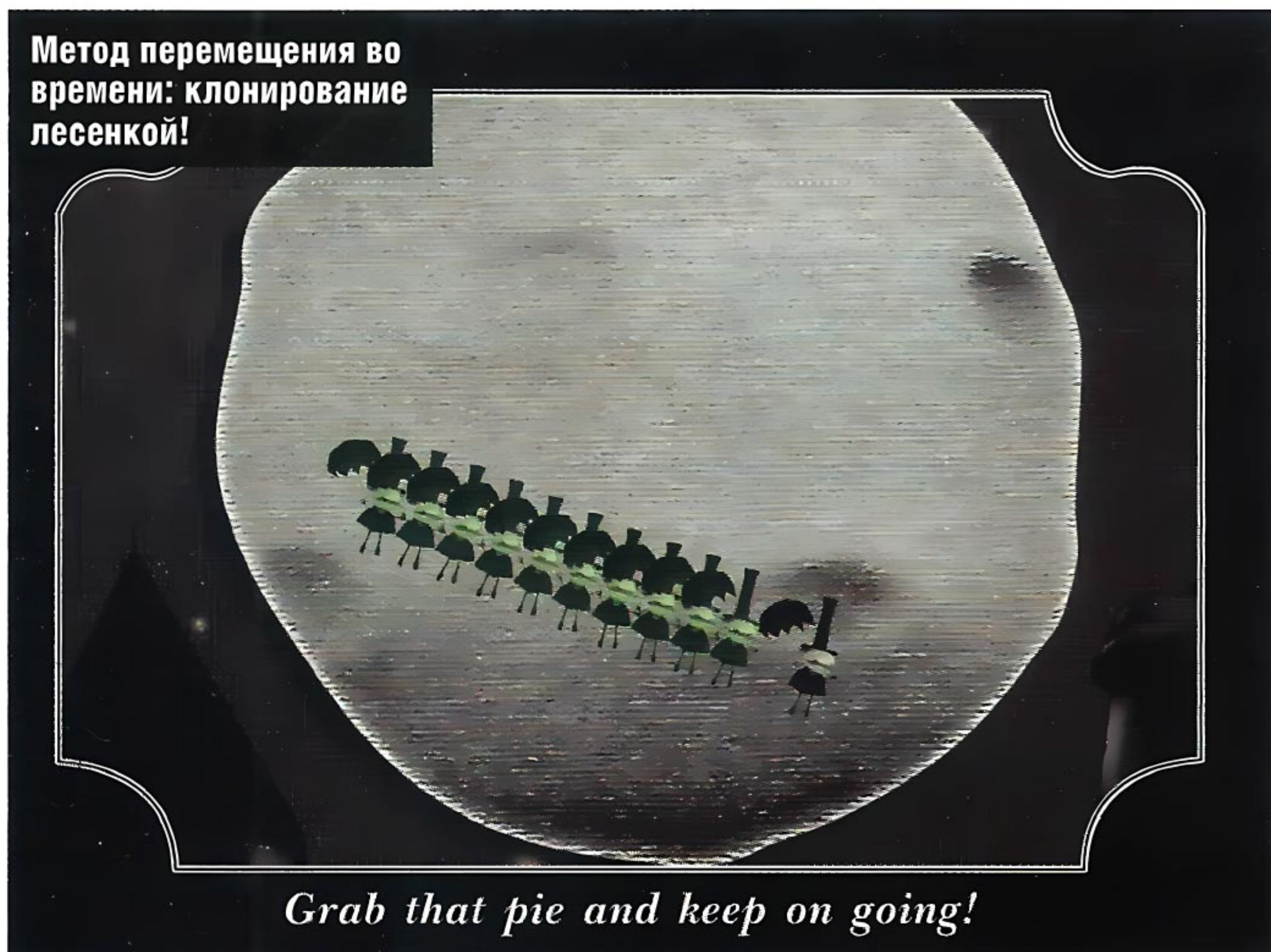
СЛОВА ИСТИНЫ

Предложение, от которого мы наверняка не откажемся...

2009-й ГОД ИНДИ

Игры без галстуков

Метод перемещения во времени: клонирование лесенкой!

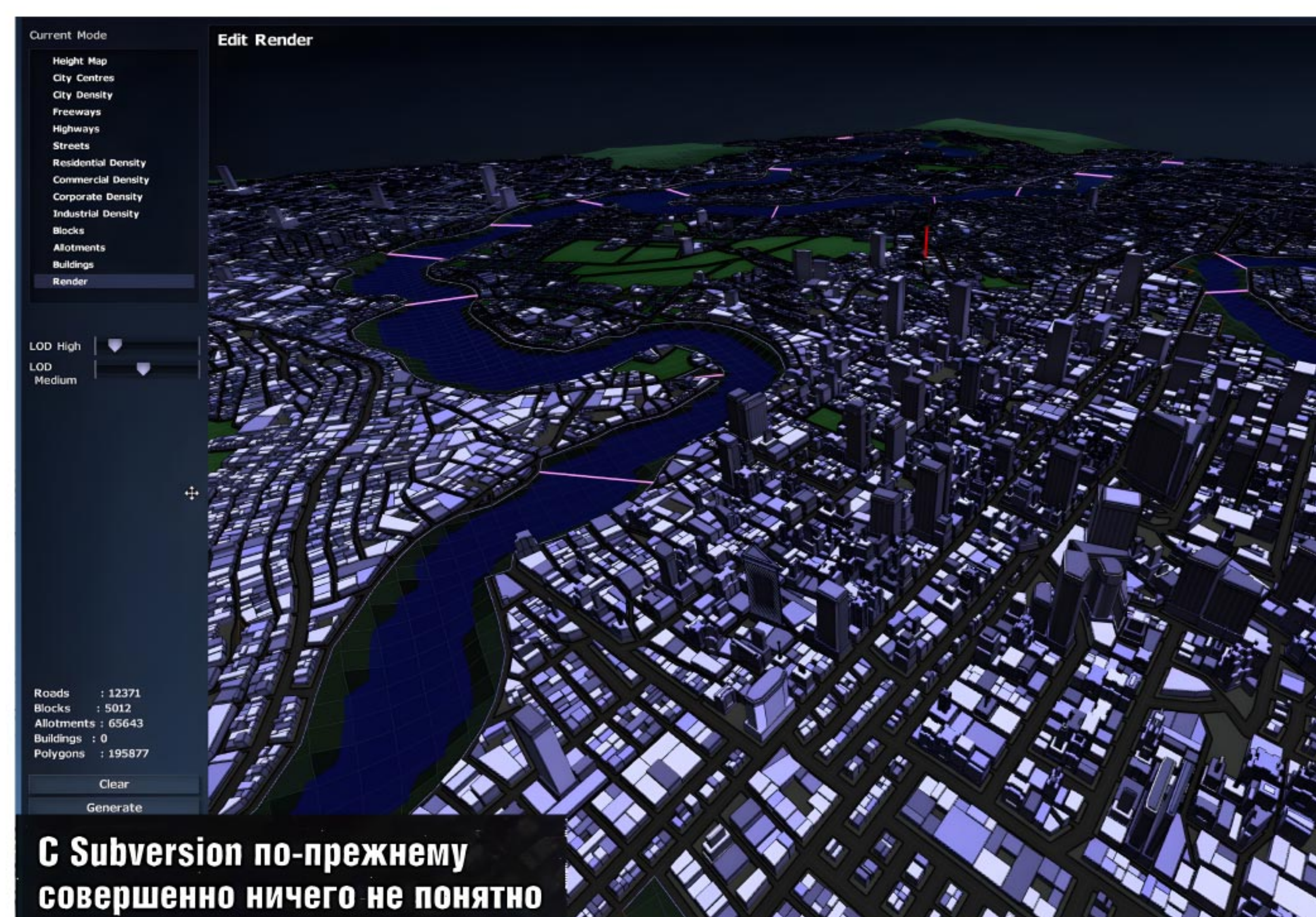


Braid выходит на PC. Хочется закричать: Наконец-то!



Фантастическим будет 2009 год. При условии, конечно, что большинство игр от независимых разработчиков выйдет по графику. ПК сохраняет за собой звание „обкаточной платформы“ для новых игр, новых идей – и это несмотря на то, что консоли и здесь начали тянуть одеяло на себя. В ближайшее время на ПК выйдет Braid – 11-е место в топе лучших игр для Xbox 360 по версии gamerankings.com. Средний рейтинг рецензий: 92,3%. Сделана, между прочим, одним человеком по имени Джон Блоу и представляет собой невообразимую помесь головоломки и платформера, умело обыгрывающую путешествия во времени. Жалобы игроков на некоторые трудно решаемые задачи были внимательно выслушаны автором, и теперь мы вправе ожидать ПК-порт возросшего качества, лишенный неподобающе острых углов (то есть неочевидных загадок). А еще Джон намеревается добавить в игру редактор уровней.

Некоторые из запланированных на 2009 год игр могли появиться только на ПК. Скажем, Love. Делается с любовью к делу и без расчета на успех. Фабула: сотню игроков высаживают на созданную генератором случайных чисел планету. Там им даруют силу перетаскивать камни и обтачивать их по своему вкусу, а затем ненавязчиво подводят к стадии совместного строительства города. Мол, стройте вме-



сте Вавилон, индивидуально. Делать перекуры придется не с целью покурить, а ради того, чтобы совместно отваживать орды монстров (тут у нас включается шутер от первого лица). На трупах игроки обнаружат вещички, складываемые в общественный погреб – такой вот получается мир: то ли мормонский поселок, то ли еврейский кибуц.

Не спят и создатели Darwinia. Они в настоящий момент доводят до ума продукт под кодовым именем Subversion, концепцию которого разработали еще 5 лет назад. Сообщается, что игра объединит элементы всех предыдущих разработок компании. Introversion уже опубликовали массу материалов: дневники с описанием хода разработки, видеоролики с

демонстрацией редакторов игры в действии, разъяснения по дизайну и игровой логике. Но нам до сих пор не понятно, какого рода игра выпекается в их дьявольских печах.

Вторая их игра, работы над которой стартовали совсем недавно, называется Chronometer. Дизайн-документ таинственного проекта некото-

То ли поселок мормонов, то ли кибуц

рое время лежал под сукном, потому что на саму разработку не хватало ресурсов. Так нам сообщил дизайнер и программист компании Крис Дилэй. По его словам, работа закипела после соглашения с телеканалом Channel 4 о том, что последний вложит в проект собственные деньги. Ситуация на сегодня такова: в Introversion закончили предпроизводственный этап, слепили образец уровня из

финального релиза и отправили почтовым голубем в C4, от которых и зависит, увидит ли игра свет. Ясности с этой игрой не больше, чем с Subversion, а единственным намеком на содержимое игры является название. Надеюсь, Крис и его команда уже играли в Braid.

Нелишне будет упомянуть имя независимого разработчика Яна Далласа, автора амбициозных проектов The Unfinished Swan и The Misadventures of P.B. Winterbottom. TUS – это игра от первого лица с однородными белыми уровнями. Белоснежными. Ходить по ним можно, лишь расплескав черную краску, которая и выявит контуры архитектуры. А вместе с ними можно случайно обрисовать движущиеся объекты или найти подсказки, спрятанные на специальных „незакрашиваемых“ стенках.

Вторая игра – для краткости назовем ее TMoPBW – посвящена эпохе немого кино. Играется она как платформер, написанный Чарли Чаплином. У игры много общего с той главой из Braid, где игроку разрешается дублировать самого себя и взаимодействовать со своим клоном 30-секундной давности. Только вот игра The Misadventures of P.B. Winterbottom использует эту фишку по полной, и потому доводит самовоспроизведение героя чуть ли не до абсурда: в одном моменте проморолика главный герой Winterbottom клонирует себя каждые полсекунды.

Новый поиск в Интернете!



Видит больше, чем другие.

Как ЭТО делают роботы

☐ Интернет ☐ Фото и картинки ☒ Видео ☐ Вопросы и ответы

Найти



www.gogo.ru

РЕЦЕНЗИИ

Самые уважаемые вердикты Галактики

ТОРЖЕСТВЕННО ОБЕЩАЕМ

Мы прилагаем все усилия к тому, чтобы рецензировать все игры, легально доступные на территории России. Под играми мы понимаем коммерческие продукты, доступные в свободной продаже. Мы оставляем за собой право не рецензировать детские игровые программы и интерактивные мультимедиа-продукты любого свойства. Кроме того, редакция не намерена рецензировать игры, оскорбляющие ее эстетический вкус. Впрочем, если вы считаете, что мы обошли вниманием достойный продукт, дайте нам об этом знать по обычному адресу.

Мы рецензируем игры, оглядываясь на их жанровую принадлежность. Соответственно, исключительно многопользовательский варгейм будет сравниваться с исключительно многопользовательскими варгеймами — если, конечно, нам не захочется приплести какую-нибудь красивую метафору. Кроме того, мы даем игры рецензентам, имеющим большой опыт общения с продуктами подобного типа.

Мы не торгуем своими оценками и всегда высказываем в рецензиях исключительно свое личное мнение. На этом базируется наша репутация и наше самоуважение. Мы не отправляем издателям или кому бы то ни было еще материалы на утверждение, не намерены этого делать и никому не советуем.

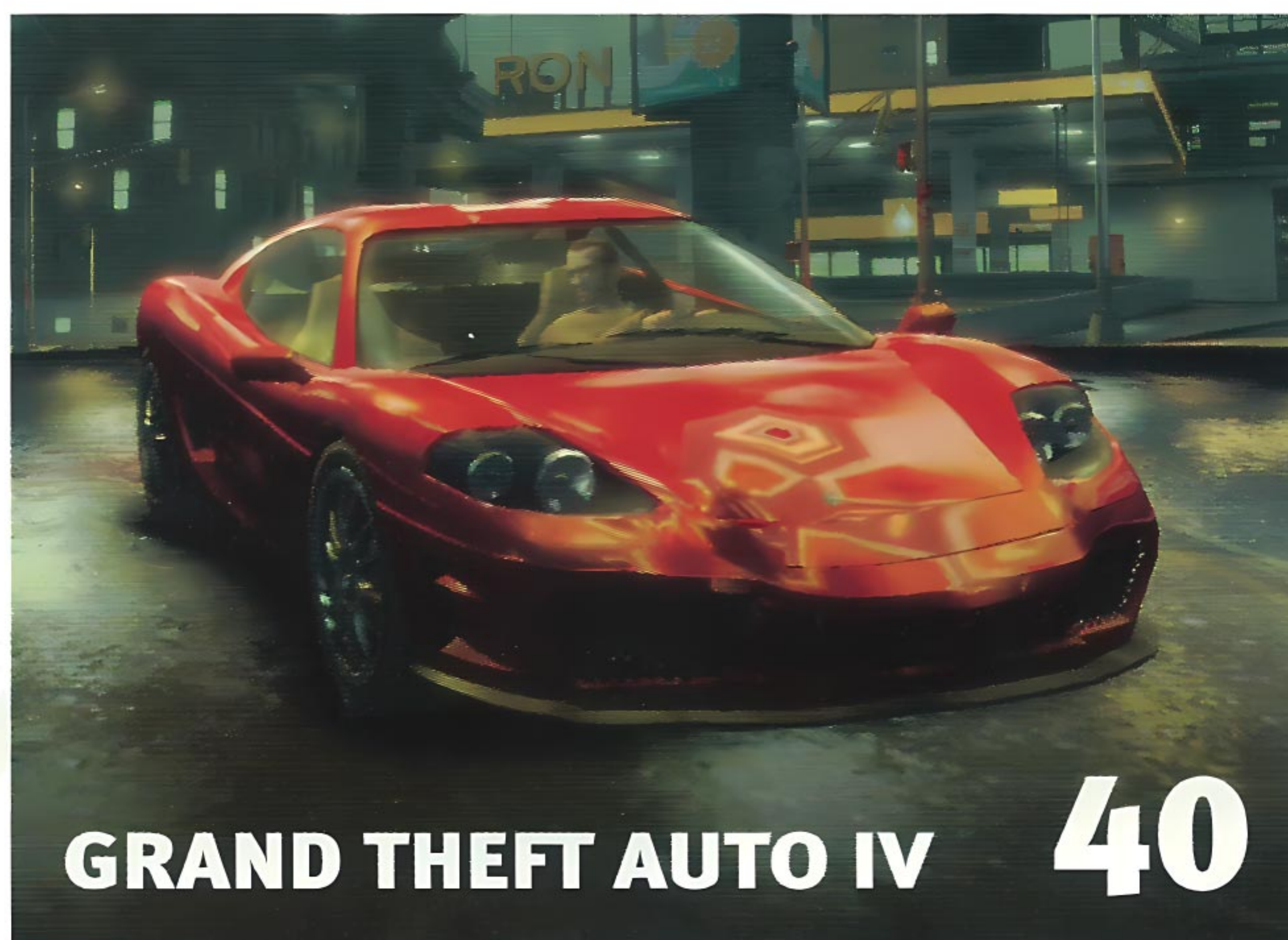
Мы рецензируем только финальные версии игр. Финальная версия считается таковой либо если она куплена в общедоступном розничном магазине, либо если ее считают финальной как разработчик, так и издатель продукта. Мы считаем ниже своего достоинства рецензировать альфа-, бета-версии и другие незавершенные коды.

НАГРАДА PCGAMER

Это наш знак отличия. Мы отмечаем им те игры, которые, по нашему мнению, обязаны быть в домашней коллекции каждого уважающего себя обладателя персонального компьютера. Для получения памятной медали игра обязана получить оценку не ниже 85%, хотя самого по себе этого недостаточно. Технически превосходные, но творчески никакие игры строем маршируют известно куда. Коротко, никаких внятных критериев не будет: вы сами поймете, что мы имеем в виду.



В этом номере под прицелом...



GRAND THEFT AUTO IV 40

ОСОБО ОПАСЕН

Лицо славянской национальности

Grand Theft Auto IV 40

Wrath of the Lich King 48

Call of Duty: World at War 56

Sacred 2: Падший ангел 58

“007: Квант милосердия” 60

Tomb Raider Underworld 64

Bully: Scholarship Edition 68

MotoGP 08 70

PCGAMER ОБЪЯСНЯЕТ СИСТЕМУ ОЦЕНОК

0-19% КОШМАР

Игропреступление. Не приближайтесь к такой игре без противогаза и костюма химзащиты.

20-49% ПЛОХО

Очень сильно хромающий на все возможные конечности продукт. Обращаться крайне осторожно.

50-69% СРЕДНЕ

Яростные жанровые адепты смогут выдавить из себя пару капель радости. Остальным можно расслабиться.

70-84% ХОРОШО

Вполне занято, но недостает божьей искры. Обычно имеются куда более любопытные альтернативы.

85-89% ОТЛИЧНО

Первоклассный продукт, гарантирующий многие часы платонического удовольствия. Вынимайте кошелек.

90% +

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО Современная классика. Совершенно необходимо ознакомиться, даже если вы почти не играете в игры.



НА ПОСОШОК

Теоретически, здесь должен был быть рассказ о возвращении в Либерти-сити. Или многословное описание могучих нортрендских моржей (отменно вкусны с пивом). Но как-то не тянет, извините.

Целый год мы делали для вас журнал, что-то сочиняли, писали, рисовали на бумажках схемы для верстки. Одна такая сейчас лежит у меня на столе. Какие-то квадратики: здесь иллюстрация, тут, наверное, текстовый блок. Что это было такое? Над чем мы колдовали? Не помню. Но наверняка было интересно.

Вообще именно слово «интересно» лучше всего описывает этот год. Много было разного, и хорошего, и плохого. Как-то раз в редакции даже произошел грандиозный скандал, после которого казалось: вместе нам больше не работать. Потом успокоились, все обдумали и, слава богу, помирились. Но скучно нам не было никогда, ни одной минуты.

Лучшее, на что мы можем надеяться, — и вы не клевали носом. Если и вам было с нами так же интересно, как нам с вами, значит мы не зря работали.

Ну а пока... пока! Думаю, очень скоро встретимся.

МАКСИМ ЕРЕМЕЕВ
Заместитель главного редактора

GRAND THEFT AUTO IV

ИГРА
С ОБЛОЖКИ

„Алле! Я в городе...“



ПК-версия GTA IV в
сто раз красивее
консольной



Пацаны паркуются где угодно



Моментальная рецензия

Жизнь и смерть в
величайшем виртуальном
городе на свете

- ☒ Юмор
- ☒ Убийства
- ☒ Акценты
- ☒ Мир на Земле

Есть недостатки, но игра
все равно фантастическая.

Из всего многообразия компьютерных игр (от пазлов с мультяшными единорогами до выжженных радиоактивных миров) гангстерские симуляторы серии GTA – самые масштабные и детализированные.

К криминальной истории прилагается современный мегаполис, цельный и самодостаточный мир: драки, гонки, перестрелки, мода, любовь, интриги, юмор, алкоголь и азартные игры...

но каждый из выпусков GTA – нечто большее, чем сумма этих частей.

Это игры-события: дело не только в их популярности, но и в содержимом. Разработчики из Rockstar строят миниатюрные вселенные с совершенно безумным количеством деталей.

GTA IV – не исключение. В этой огромнейшей игре глав-

ное – мелкие элементы. Просто пройдите по улице – и вы увидите мусор в переулках и услышите истерически

Обрывки разговоров на русском языке

смешные обрывки разговоров по сотовым телефонам (иногда даже на русском языке).

Такого мира в истории видеоигр еще не было.

Даже в MMORPG не бывает таких деталей и такой достоверности. Игра огромная,

смешная, мрачная, жесткая, где-то даже сексуальная: она ЖИВАЯ и человеческая... и не к этому ли должна стремиться каждая великая видеоигра? GTA IV зря сравнивают с „Крестным отцом“ или „Гражданином Кейном“. Тут дело не в сюжете, не в истории – дело в мире, в котором этот сюжет развивается. Разработчики поняли, что, если построить достаточно правдоподобный мегаполис, остальные проблемы решатся сами собой. И город в GTA IV беспрецедентно... настоящий.

Суть игры можно передать двумя словами: „музыка“ и „кровь“. По крайней мере, мне так кажется. Вы поймете, что я имею в виду, как только начнете переключаться между радиостанциями. От Чета Бейкера до Creedence Clearwater Revival, от Aphex Twin до „Ленинграда“: саундтрек – эссенция современной американской культуры... в том числе и русской эмигрантской. Когда едешь грабить банк с ирландскими бандитами под

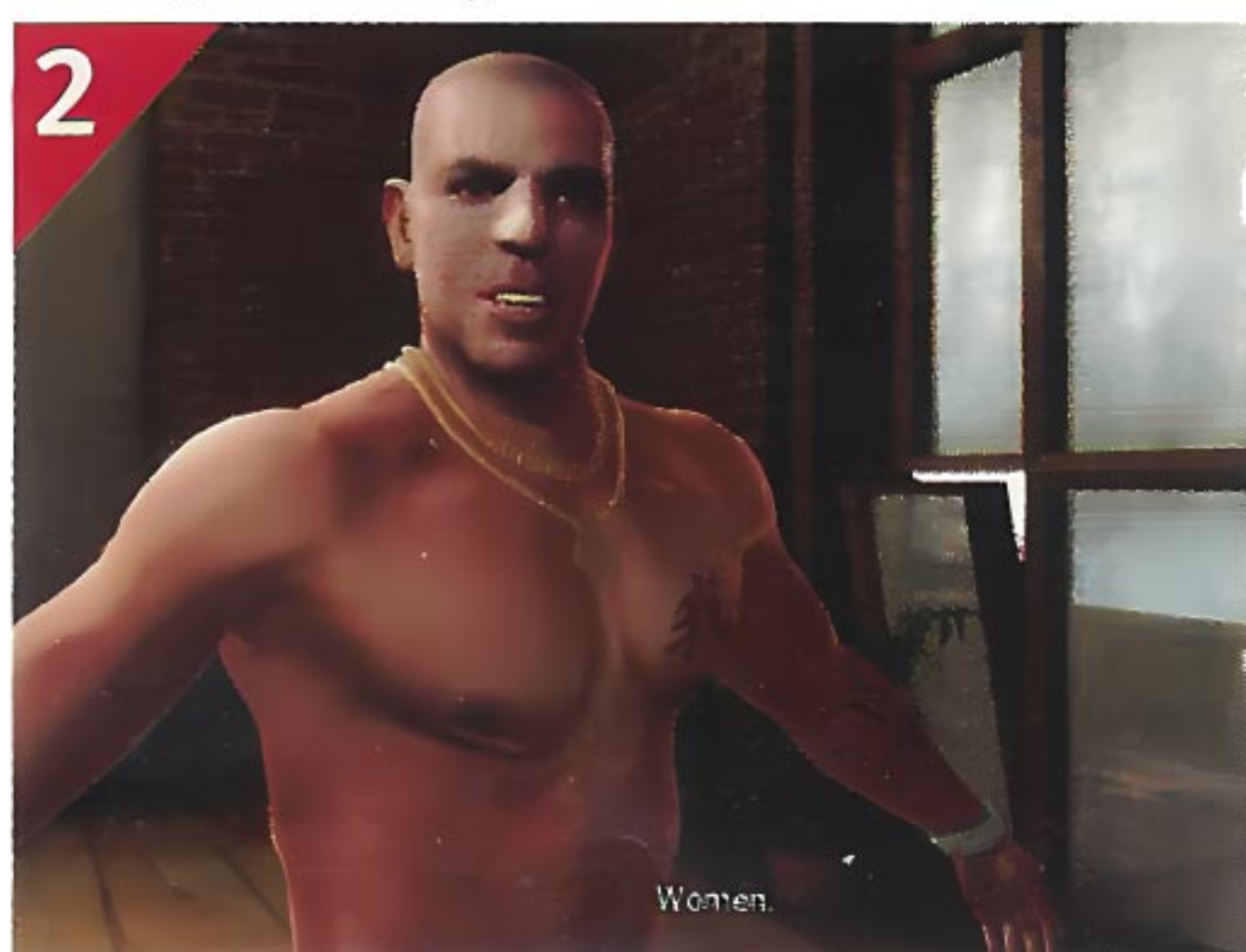
БОССЫ МАФИИ

Уличные люди

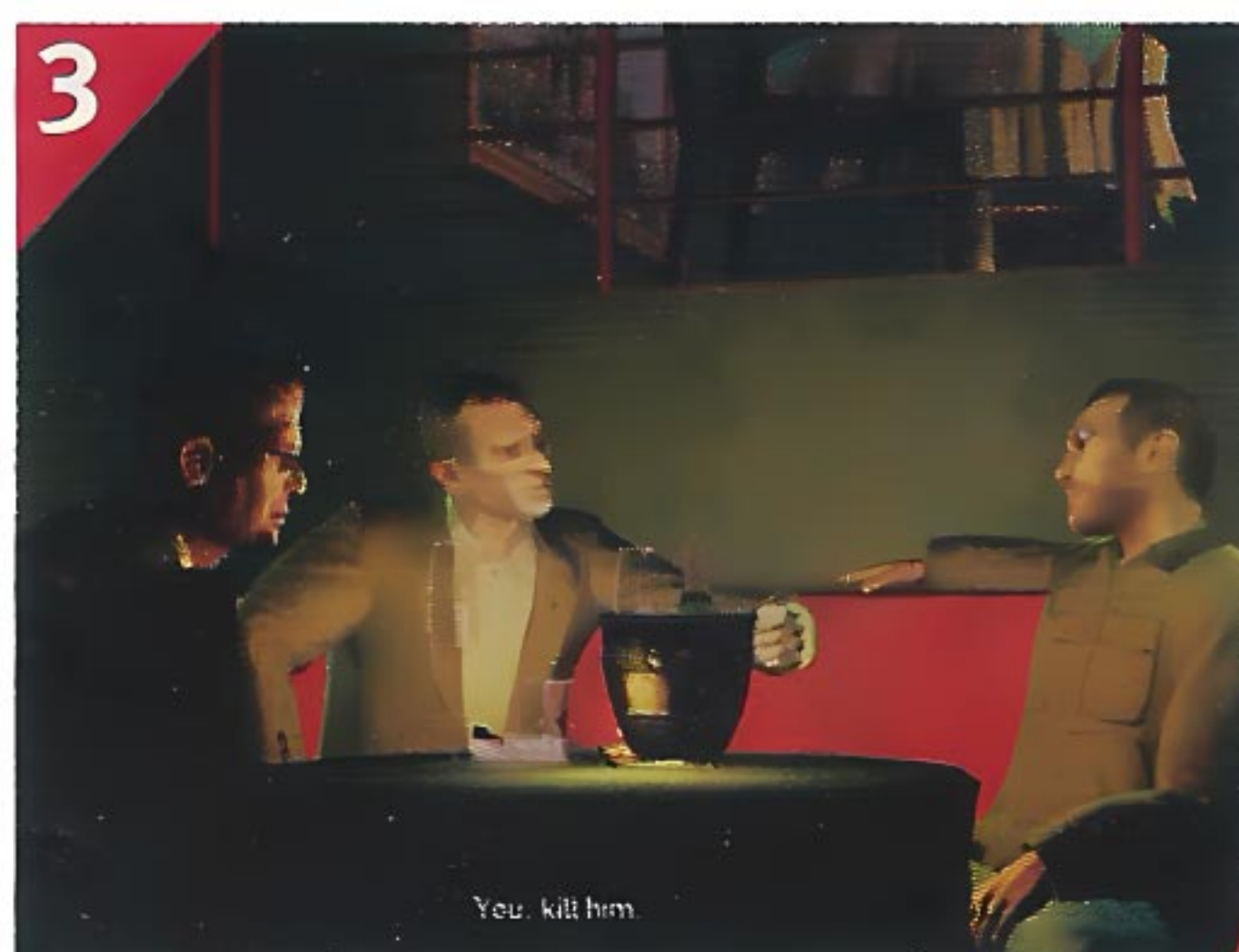
Те, за кого в Либерти-сити нужно убивать...



1 Малыш Яков любит регги и кровь. Вам с ним придется бороться за неприкосновенность частного наркобизнеса.



2 Брюси – лучший игровой персонаж на свете! Лузер, качок, скупщик краденого...



3 Мистер Фаустин (гм!) и его помощник важны для сюжета. На русской мафии в этом городе все держится.



Да, перестрелки куда реалистичнее, чем в предыдущих сериях

„Группу крови“ или просто слушаешь свежие новости... это само по себе развлечение. Однажды я остановился на пирсе, включил джаз и смотрел, как садится солнце. В какой еще игре можно пережить такие моменты?

У каждого будет своя, уникальная GTA. Тут столько возможностей... Абсолютно неважно, понравится ли вам лихой, прекрасно написанный и сыгранный сюжет (обычная бандитская история): Либерти-сити – сущий зоопарк видеоигровых развлечений самого разного толка, и практически невозможно не подобрать себе среди них что-нибудь по вкусу. От выступлений комедиантов до покера по телевизору, от русской поп-музыки до классики хип-хопа, от пальбы из автоматических винтовок до боулинга: Grand Theft Auto IV буквально ломится от интересного материала. Поиграть стоит хотя бы ради этого.

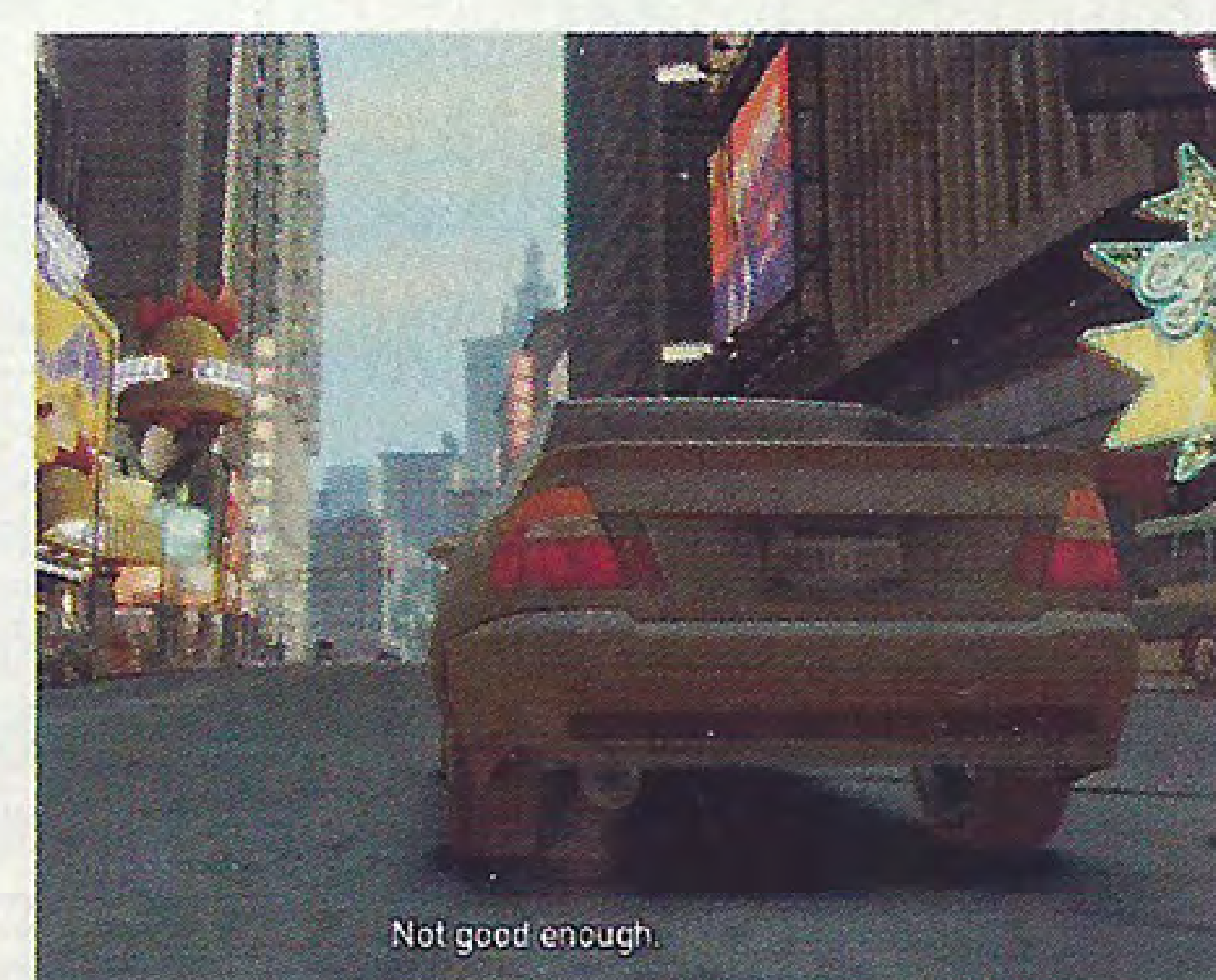
У каждого будет своя, уникальная GTA

Так насчет бандитской истории: в главной роли занят Нико Беллик, сербский иммигрант с невеселым лицом. Что-то из его жизни мы переживаем лично, за другими участками наблюдаем в роликах. Нико – ветеран, которого война лишила чуть ли не всех человеческих качеств. Да, он способен на любовь и дружбу, но его совершенно не трогают

самые жуткие проявления насилия. Как и в предыдущих сериях, герой – настоящий мрачный шизофреник, хотя Нико менее карикату-

рен, чем его предшественники. Это действительно приятный в общении человек, который очень спокойно относится к насилию. „Музыка“ и „кровь“, помните? В GTA IV нужно убивать людей. Постоянно. В огромных количествах. Логически это никак не оправдано – зато весело! И под хорошую музыку. ▶

Нико любит поговорить с невидимым другом на пассажирском сиденье



GRAND THEFT AUTO IV



Нико, к счастью, можно переодеть



► Шизофреническое поведение главного героя можно объяснить. На войне Нико научили убивать. Он приехал в США к двоюродному брату – а тот оказался не миллионером, а погрязшим в долгах владельцем таксопарка. Вместо того чтобы валяться в джакузи с супермоделями, приходится решать вопросы с бандитами. Я бы на месте Нико тоже расстроился!

Нижне пасть уже нельзя – можно только расти. По мере развития сюжета Нико поднимается все выше в криминальной иерархии Либерти-сити... а еще он хочет отомстить. В Америку Нико приехал не только за сладкой жизнью – ему нужно

уладить кое-какие давние, военных времен, счеты. Самый лучший второстепенный персонаж – двоюродный брат Роман, неисправимый оптимист. По ходу игры Романа запирают в багажнике, ему стреляют в живот, сжигают квартиру... Роман – главная движущая сила игры, без него вы бы просто не знали, чем себя занять.

С самого начала перед игроком открываются практически безграничные возможности. Я начал с просмотра телепередач – как раз показывали „Респу-

бликанских космических рейнджеров“, не самую тонкую сатиру на американскую внешнюю политику и политический консерватизм вообще. Потом вышел посмотре-

треть, что вообще творится на улицах... Это было так похоже на настоящий переезд в незнакомый город, что мне стало мягко говоря не по себе.

Большая часть миссий и сюжетной информации передается через сотовый телефон Нико. По мобиле можно не только звонить, но и получать текстовые сообщения с

напоминаниями о второстепенных заданиях и просто интересных событиях. Еще можно проверить почту в одном из множества интернет-кафе.

Какие-то задания дают прямо по телефону, но чаще нужно договариваться о встрече и отправляться по указанному на карте адресу. Когда город откроется полностью, проще не ехать самому, а поймать такси – хотя за то, чтобы „пропустить“ поездку и сразу оказаться на месте, придется доплатить пару лишних долларов.

Во всех миссиях нужно активно путешествовать по Либерти-сити. Можно угнать припаркованную машину ►

Не самая тонкая сатира на Америку

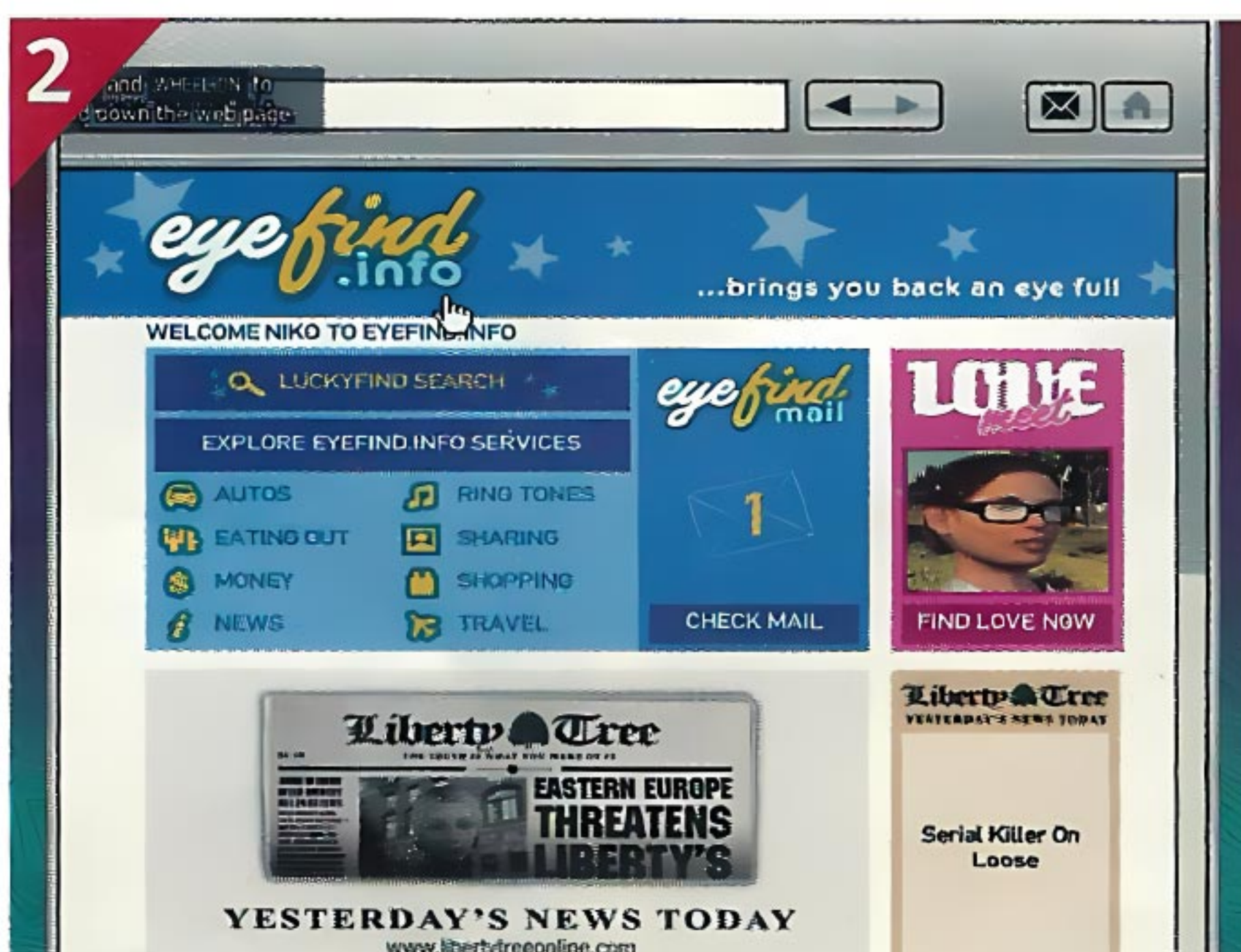
НА ВОЗДУХ

Урбанистические экскурсии

Чем заняться в Либерти-сити



Трамплины – обязательный элемент архитектуры GTA. В любом городе есть места, где можно, разогнавшись, взмыть в воздух и очень красиво разбиться... даже на Таймс-сквер.



Интернет можно использовать по прямому назначению – для организации свиданий. Хотя чаще в кафе получаешь заказы на угон автомобилей от ненормального Брюси.



Или можно просто вдрызг нажраться с подружкой. В пьяном виде трудно не только вести машину, но и просто поймать такси! А уж уйти от полиции на мотоцикле лучше и не пытаться...

NECROVISION

Два мира, одна война

ДВА МИРА: окопы Первой мировой
и мрачные своды преисподней

КОШМАРНЫЕ БОССЫ: встреча
с каждым из них — отдельное
запоминающееся приключение

ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА: солдаты
кайзера, зомби, роботы,
вампиры и демоны!

Новый шутер от создателей PainKiller

РЕКЛАМА



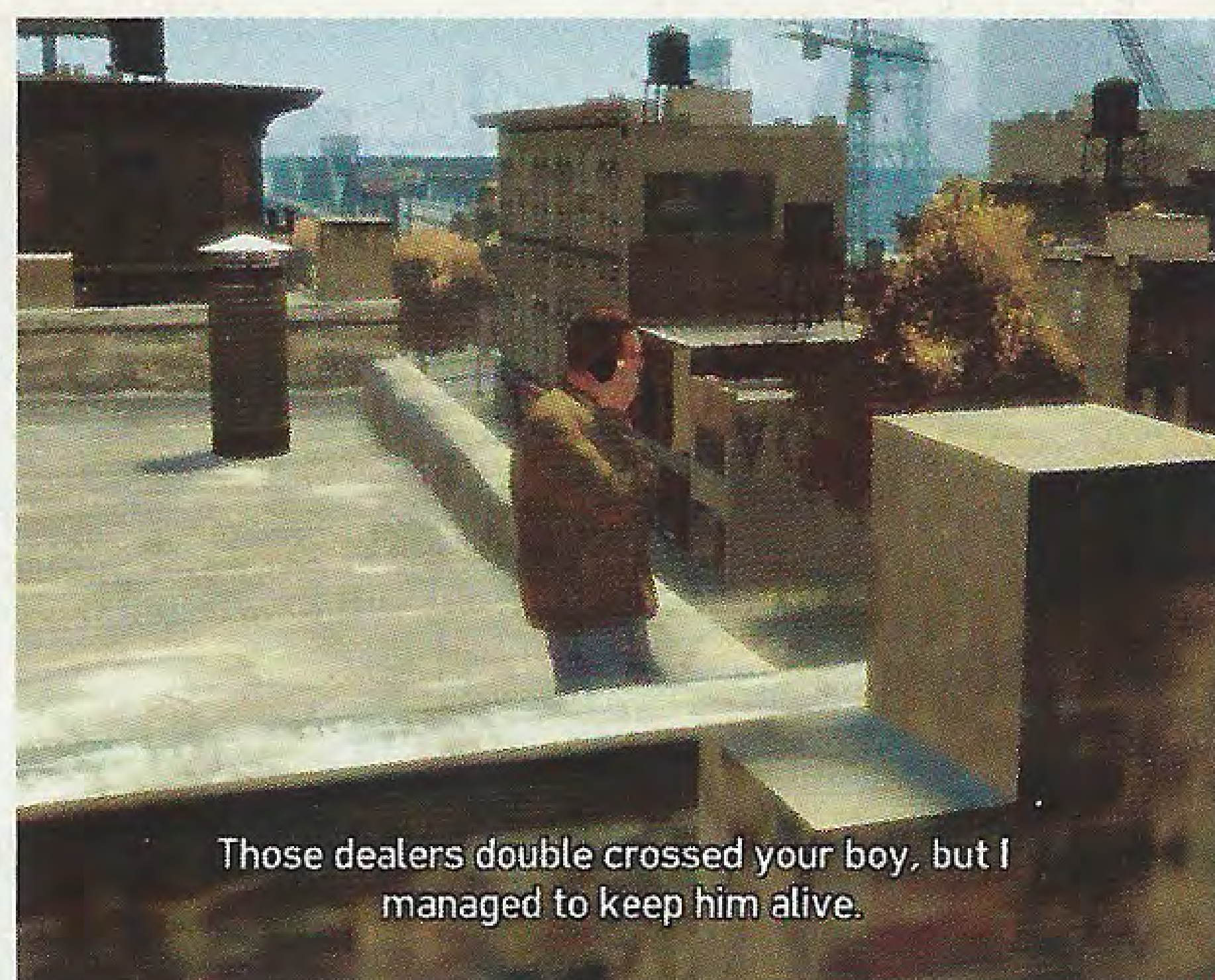
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Все прочие знаки и торговые знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. © The Farm 51. Все права защищены. Использует Bink Video. © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. Использует Miles Sound System. Copyright © 1997-2009 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. NecroVision использует HavokR. © 1999-2009 Havok.com, Inc. Все права защищены.

ИННОВАЦИОННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА:
эффективные комбинации видов оружия.
Комбо-удары и заклинания.

GRAND THEFT AUTO IV



Самая лучшая (на сегодняшний день) версия Либерти-сити



За миссии платят бабки



► (одним нажатием клавиши), сесть на метро либо просто прогуляться пешком. Только во время прогулок (или неспешной поездки в такси) можно оценить подлинные масштабы Либерти-сити: этот виртуальный Нью-Йорк, мало чем отличающийся от настоящего. Проще, конечно, доехать на машине — управлять автомобилями приятно даже мышкой и клавиатурой.

В трафике машинка обязательно помнется, но, как правило, компьютерные водители уступают дорогу (особенно если включить сирену). Раздражают только мотоциклы — в остальном вы сами подберете себе любимый класс автомобилей по

мере развития событий. Я, например, искал и угонял спортивные авто, потому что на них легко уйти от погони. Но я быстро отучился от самоубийственных привычек, перестал пользоваться ручным тормозом на каждом повороте и платил сбор в будке на мосту, чтобы ко мне не привязалась полиция.

Когда вы прибудете к месту назначения, обязательно будет драка или перестрелка. Сначала работаем руками и ногами, потом — пистолетами, дробовиками, пистолетами-пулеметами, бутылками с зажигательной

смесью, снайперскими и штурмовыми винтовками. Чтобы целиться, нужно держать нажатой клавишу мышки... все довольно удобно.

Проблемы начинаются, когда пытаешься спрятаться в укрытие. По умолчанию „Q“ отвечает за ныряние за стены, машины и тому подобные объекты. Иногда работает, но чаще Нико ока-

зывается не в состоянии выглянуть из-за угла или получает по морде открывшейся дверью... вас в это время убивают. Это бесит — особенно потому, что перестрелки в GTA IV достаточно реалистичные, и убить могут

одной пулей в голову. Это, мне кажется, единственный недоработанный аспект игры. Все не так страшно, если перед боем съездить в оружейный магазин за броней и патронами... но иногда на Нико нападают без предупреждения.

Миссии, безусловно, выматывают. Куда-то едешь, в кого-то стреляешь, гонишься за ним через полгорода... если что-то пошло не так, все надо начинать с начала. Отказаться от миссии нельзя — в GTA IV они почти все сюжетные.

Нет и быстрого сохранения — только опция „повторить миссию“ (особенно приятно, если это мелкое поручение или перегон машины из ►

Наверняка будет жестокая драка



Акелла

Московский ЧВОДИЛА

Кто заказывал такси
на дубровку?..

РЕКЛАМА



Настроение!

ХИТ ZONA

М.видео

© 2008 ООО «Акелла». Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aanet.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellans@akella.com; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellaekb@sky.ru. Представитель на Украине — «Мул ьтитрейд» — www.multitrade.com.ua. Филиал ООО «Полёт Навигатора» в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании — «Акелла»), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, тел/факс (812) 252-49-65.

www.akella.com

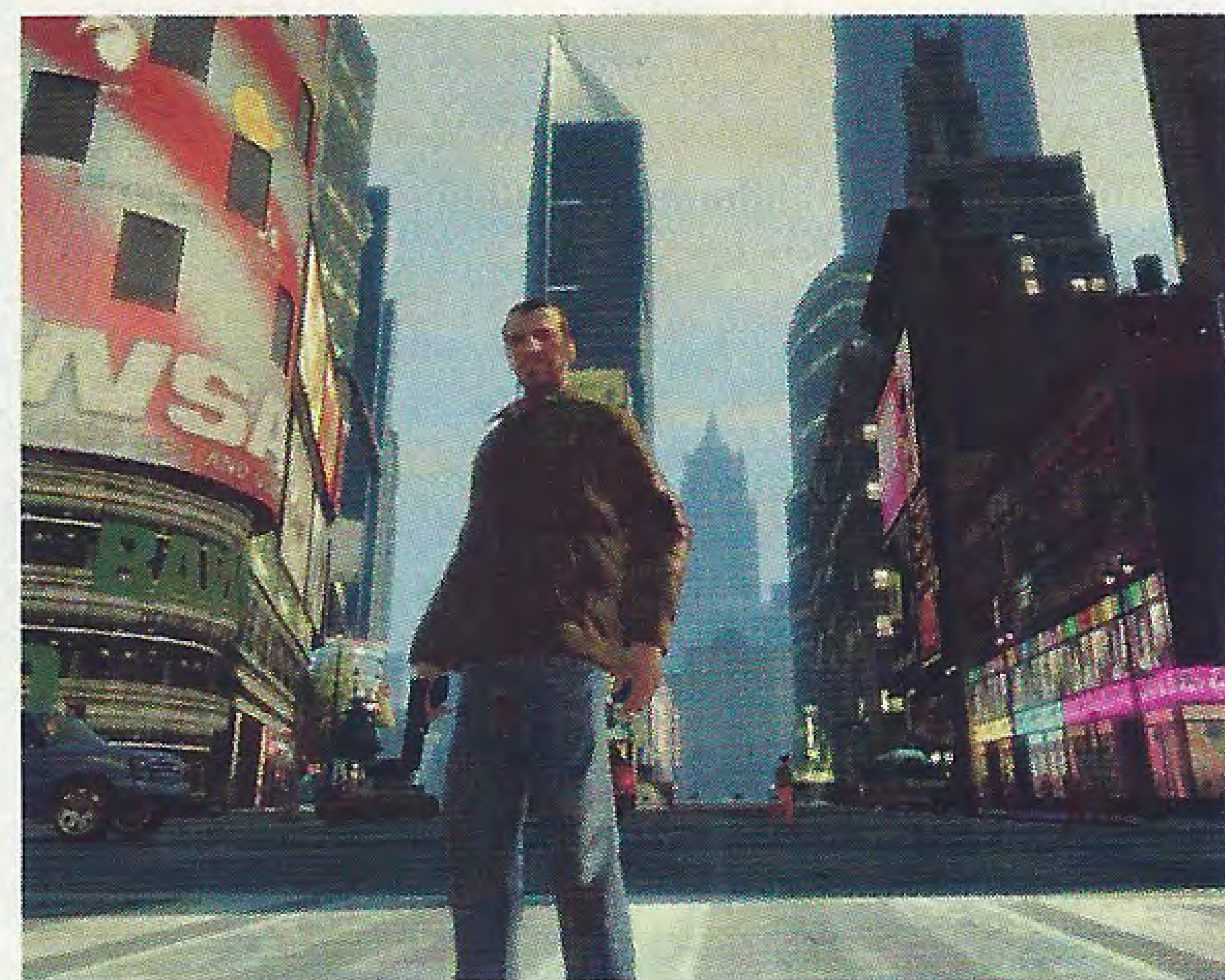


Розничные продажи и поставки в регионы РФ осуществляются через партнеров «Акелла».

GRAND THEFT AUTO IV



Я – осторожный водитель...



Очень правдоподобный игровой мир



► точки „А“ в точку „Б“).

К счастью, задания украшают яркие второстепенные персонажи – это чуть ли не единственная игра в истории, в которой я не пропустил ни одного ролика. (Кстати, дорогие читатели: редактора британского PCG Росса Атертона и Брюси из GTA IV никогда не видели одновременно в одном и том же месте. Совпадение? Вряд ли!)

В любой серии Grand Theft Auto интереснее всего то, что получается, когда сюжетные миссии вступают в контакт с миром игры. Например: на перестрелку на складе приезжает полиция, приходится стрелять в копов, красть машину, пытаться оторваться... Я на ходу отстреливался от шести патрульных автомобилей, мне расстреляли шины. Мы с сообщником выскочили из машины и угнали грузовик. Потом выехали на автостраду, отстреливаясь из окон. К сожалению, я не справился с управлением, врезался, катапультировался через лобовое стекло, упал с эстакады и разбился на пляже. Пришлось загружаться заново. Во второй раз я решил уйти пешком, расстреливая засевших на крышах полицейских... Эпические городские бои – особая примета серии, и в GTA IV они особенно эффективны.

В новой игре разработчики отказались от ролевых элементов, введенных в San

ДЕНЬ В ЖИЗНИ

В Либерти-сити легко...

...попасть в историю



1 Когда идешь на дело – нужен транспорт. На мотоцикле или мотороллере можно быстро перемещаться по переулкам, но очень легко разбиться насмерть.



2 Машина, которую мне надо угнать. Под охраной. Когда я уезжаю с места преступления, мне стреляют вслед.



3 Стрелять из машины гораздо удобнее, чем просто стрелять. Но перестрелка на улицах наверняка привлечет внимание полиции.



4 Вперед! Единственный способ спастись от копов – оторваться от погони. Уйти из поля зрения, спрятаться от патрулей.

Andreas (не надо, например, ходить в тренажерный зал), и решили просто предложить игроку массу ни к чему не обязывающих занятий между миссиями. Город – настоящий главный герой игры. Как я уже говорил, он построен на основе Нью-Йорка, смоделированы пять

Город - настоящий герой игры

географических участков. Начинаем (конечно же!) в Бруклине, потом выбираемся в Квинс, Бронкс и на Манхэттен, ближе к концу открываются пригороды и унылые индустриальные просторы Нью-Джерси. На каждом острове – свои достопримечательности, смоделированы Кони-

айленд и статуя Свободы, а над городским пейзажем доминирует стилизованная версия Импайр-стейт-билдинг.

Жизнь современного мегаполиса! Это все, конечно, иллюзия, но... более аутентичного города мы, наверное, уже не увидим. На каждой улице происходят десятки случайных мелких происшествий, на каждом углу можно попасть в историю. Я ввязался в драку по дороге к метро, а потом за мной гнались военные вертолеты. К сожалению, догнали. Что было потом, я стараюсь не вспоминать... В этом городе много интересного: разговоры с официанткой в кафе, перформанс-арт в клубах, вечера с популярными британскими и американскими комиками...

Хотя кое-что из этого вы увидите по ходу миссий, жить в Либерти-сити стоит из-за периферийных развлечений: выбраться в город с Романом, погулять с подружкой... За пьянство и любовные похождения не дают бонусов, но на них можно отвлекаться, почувствовать себя живым человеком, а не марионеткой. Когда идешь в боулинг или в клуб, то делаешь это по собственной свободной воле, и то, что GTA IV тебя ничем не поощряет (но и не препятствует тебе), делает все эти мероприятия опасно похожими на реальную жизнь.

В поисках городских приключений

НЕБОСКРЕБЫ

Город совершенно потрясающий, высотные здания становятся видны уже за нескольких километров. По ним даже можно ориентироваться... Очень круто.

БЕСПЕЧНЫЙ ЕЗДОК

Обзавестись транспортом просто: жмите „F“, чтобы угнать авто. Украсть можно все, у чего есть колеса, а противоугонные меры в Либерти-сити вялые.

РОМАН НА ПРОВОДЕ

Двоюродный братец Роман вечно названивает в самый неподходящий момент. Может подбросить миссию, но чаще просто хочет выбраться в стрип-клуб, поужинать или выпить. Семья, что поделаешь...

ПО СТРЕЛОЧКАМ

Этот шеврон обозначает место, где дают миссии. Когда на него наступаешь, показывают сюжетный ролик, потом начинается действие.

ТАКСИ

На такси по городу можно перемещаться мгновенно (особенно полезно, когда надо смотаться в оружейный магазин или перебраться на другой остров). Во всех машинах есть GPS, что тоже полезно.

Закончу, как водится, ворчанием. Нужно же пожаловаться хоть на что-то, а не то вы мне просто не поверите. Во-первых, пробиться в онлайн нечеловечески трудно. Мало того что надо войти в Rockstar Social Club – после этого надо еще логиниться в Games For Windows Live, что, с моей точки зрения, бред. В наше время подобные онлайн-неудобства непростибельны. Во-вторых, временами GTA начинает подтормаживать. Игру мне это не испортило, да и смотрелось все прекрасно на GeForce 8800 и двухъядер-

Страшное пьянство и любовные похождения

ном процессоре, но лаг, тем не менее, заметен. В остальном конверсия качественная: все очень красиво, играть можно как на геймпадах, так и на мышке с клавиатурой. Это нас, кстати, поразило больше всего. Не так уж и часто натыкаешься на консольную игру, которая настолько комфортно чувствует себя в новых условиях. Возможно, „виной“ всему то, что родилась Grand Theft Auto все-таки на ПК, а уж затем закрутила роман с PlayStation и Xbox.

Наконец, для ПК-версии был расширен многопользо-

вательский компонент и встроена возможность выкладывания записанных в игре видео. К сожалению, на момент подготовки номера все эти функции были недоступны, но мы обязательно расскажем о них позже. Большие красные цифры в конце рецензии показывают, насколько игра хороша без эксклюзивных ПК-бонусов... Как видите, даже в „базовой

комплектации“, ничем не отличающейся от консольной версии, ей есть чем похвастаться. А теперь приплюсуйте сюда несколько баллов за улучшенный мультиплеер и дополнительные функции, вроде редактора роликов... Впечатляет? Да мы, если честно, сами немного ошалели!

**ДЖИМ РОССИНЬОЛ
АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ**

PCGAMER

Одна из лучших видеоигр всех времен.

ЭТО

➤ Нью-Йорк! Нью-Йорк!
➤Шмотки и пушки ➤Разъезды

ЭТО НЕ

➤Легко пройти
➤Обычно
➤Неромантично

Метрополитен

92%



**Моментальная
рецензия**

WoW в ледяных
пустошах.
☒ Викинги
☒ Тролли
☒ Драконы
☒ Антифриз
Краше, чем когда бы то ни
было.

WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING

PC GAMER
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА
★★★★★

LFG [71 – на Артаса в Нортренде]



Если не считать погрязшего в наркоторговле Балтимора из сериала The Wire, только пользователи World of Warcraft называют себя „бывшими“ или „действующими“ участниками Большой Игры. Причем в сравнении WoW с торговлей героинном нет никакой иронии...

Сейчас большинство игроков – действующие и практикующие. Даже если они честно пытались завязать, запуск второго аддона (Wrath of the Lich King) снова подсадил бедняг на World of Warcraft.

Второй аддон к WoW рассчитан на тех игроков, которые не хотят (или не могут) уйти из игры. На новый континент, Нортренд, можно попасть, лишь добравшись до последнего (70-го) уровня The Burning Crusade. Играть новым классом – Рыцари Смерти – сложнее, чем любым из предыдущих персонажей WoW.

Давайте взглянем на весь аддон через частный случай, отражающий многое из того, что вас

ждет на пути к 80-му уровню. Я только что закончил забавный квест, в котором нужно было командовать зараженными ограм посредством специального посоха. Задача – убить 60 вражеских троллей, после чего в бой ввяжутся их лидеры, а затем прилетит союзник и поможет их захватить. Впоследствии пленники сыграют важную роль в сюжете игры (после того, как с ними произойдет нечто

ужасное), но я не буду об этом рассказывать, чтобы не портить вам удовольствия.

Битва между ограм и троллем один на один длится несколько минут, а если сунуться помочь, потеряешь контроль над союзником. Чтобы закончить побыстрее, можно „включить“ зараженного тролля – он взорвется, уничтожив все в достаточно большом радиусе.

За четыре года WoW – за что мне недавно прислали симпатичного мишку по игровой почте – я никогда не играл персонажем, использующим боевых зверьков. Десять минут я пытался захватить огра, перебежать к троллям и собрать мобов, чтобы привести их к моему взрывоопасному союзнику (когда огр ввязывается в бой, он стоит на месте). Я даже умер несколько раз! Гордиться тут нечем...

Наконец я все понял. Хотя во время драки огр стоит неподвижно, если выбрать ему дальнего тролля в качестве объекта атаки, то он побежит через всю армию троллей, игнорируя других нападающих, и соберет на себя десять-пятнадцать мобов... ну а потом доста-

Пришлось, конечно, и умереть пару раз

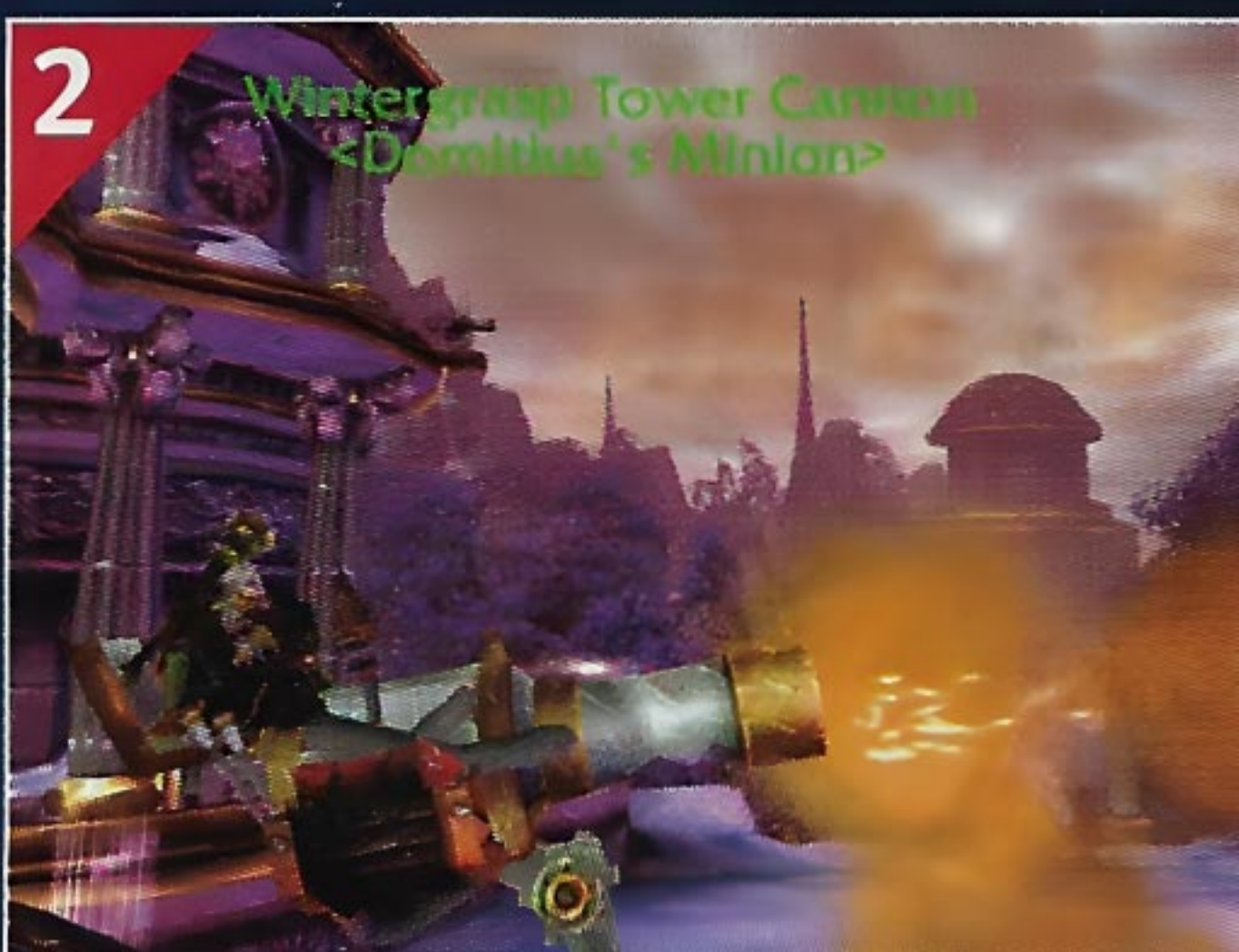
PVP

В бою

Перемирие между Альянсом и Ордой стало еще более условным...



Вместо простеньких заданий из ТВС – ежедневные квесты с глубокими вылазками на вражескую территорию.



Апофеоз всего этого – озеро Уинтерграсп, зона, в которой Орда и Альянс сражаются с использованием осадных машин.



Поля битвы значительно улучшены и расширены. Теперь бьемся на земле, на воде и даже в воздухе.

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Почему Король Мертвых – толстый смешной коротышка?



С новыми эффектами освещения заклинания особенно красивы



► точно его сдетонировать. Шестидесят троллей умерли быстро: раздражение сменилось чувством глубокого удовлетворения, какое бывает только после удачно решенного пазла. Приятно было сознавать, что мне не надо собирать уши с убитых – квесты такого рода хоть и встречаются, но реже, чем обычно.

Очевидно, что Blizzard издевается над собственными стереотипами. Временами WotLK даже слишком пародийный... На 72-ом уровне у меня в мешке лежали четыре разных набора динамита для четырех разных квестов!

Несмотря на несерьезность отдельных заданий, над сквозным сюжетом явно долго работали. Глупый эпизод с троллями – лишь одна из последних глав в захватывающем детективе. Все начинается с того, что вы решаете помочь типу в клетке... а потом будут обман, подземелья, предательство и – в конечном итоге – встреча с самим Королем Мертвых.

Любому игроку, проводшему в WoW достаточно времени, чтобы увидеть Нортренд, знакомо это сочетание комедии с серьезным фэнтези. Иногда встречаются и чисто пародийные квесты – возвращение археолога Харрисона Джонса, например. В оригинале квест называется „Da-da-dum-dah“ (прямая отсылка к музыке Джона Уильямса из „Челюстей“). Но в большинстве случаев юмор оправдан эпичностью происходящего: если где-нибудь в Цитадели Ледяной Короны от меня потребуют убить дра-



кона свиным мочевым пузырем на палочке, я, вероятно, все равно буду чувствовать себя героем.

Длинные цепочки квестов – вроде только что описанной, с троллями, – встречаются часто и задают ритм всему аддону. Как только вы попадете в Нортренд, то станете участником огромной битвы. На передовой переживаешь куда больше, чем в сражениях против Пылающего Легиона в первом аддоне World of Warcraft. Зоны тупейшего грайнда – Седые холмы, например – стерпеть проще, поскольку в них не пропадает ощущение причастности к чему-то большому. У меня о Седых холмах самые теплые воспоминания... чего не скажешь, например, о Зангарских топах из The Burning Crusade.

Есть и еще одна причина того, что сюжет в WotLK на первом месте. Разработчики

называют это „фазовым переходом“: два игрока могут быть в одной и той же локации в одно и то же время, но видеть они будут разные вещи.

Впервые эта технология применена в начальной зоне Рыцарей Смерти. Изначально ваш только что созданный персонаж – слуга

Короля Мертвых.

После одной из лучших цепочек квестов в истории игры, где вас учат использовать все способности нового класса, кое-что происходит и картина игрового мира меняется. Крепость слоновой кости больше не мрачный замок, которого боятся все местные жители, это мрачный замок, в котором живут симпатичные Рыцари Смерти, а местные жители их приветствуют с распростертыми объятиями. Ну, в общем и целом... В дальнейшем в сюжете будут участвовать даже столицы фракций.

Вы можете оставить свой след в этом мире

Все это значит, что исторические события вроде открытия врат Ан-Кираджа будут созерцаться игроками индивидуально, после прохождения глубокой и насыщенной сюжетной линии. Наконец-то от вас в World of Warcraft есть хоть какой-то толк, наконец-то вы можете повлиять на мир своими действиями – и не испортить игру игрокам более низкого уровня! Это, знаете ли, шаг вперед.

По большей части, конечно, фазовая технология не используется: на такие фокусы уходят все ресурсы игрового движка, да и нельзя вернуться и помочь пройти квест другу.

Но когда новинку все-таки пускают в дело, это замечательно сразу. Фазовые события – я отчаянно стараюсь не сболтнуть ничего лишнего – воистину эпичны. Сценаристы Blizzard работают в полную силу и не боятся вносить серьезные изменения в сюжетную основу игры. В WotLK главное не пародии, а трагедии, происходящие с великими NPC... в этот раз за всех мифических личностей действительно переживаешь.

Всем ли понравятся изменения в квестовой структуре? Для тех, кто отчаянно рвется к эндшпилю, грайнд был бы удобнее. Пробегающий мимо колдун не скрывает своего отношения к квесту на истребление троллей. „Г*вно унылое“, – сообщает он мне.

Вот так-то. Неужели в WoW не нужно ничего, кроме умения несколько часов терпеливо сидеть на заднице? Неужели игроки не заме-



КОМАНДУЙ В XVIII ВЕКЕ НА ВОДЕ И НА СУШЕ!

Лишь одному достанется власть над миром в XVIII веке. Через политическую игру и при помощи вооруженных сил — как на земле, так и на море — вам суждено сокрушить тех, кто осмелится встать у вас на пути. Из дыма над полем боя и из артиллерийского огня родится новая империя...



В ПРОДАЖЕ
6 ФЕВРАЛЯ 2009

коллекционное издание выпускается
ограниченным тиражом



ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ



www.totalwar.com

©SEGA. Названия The Creative Assembly, Total War, Empire: Total War и логотип Total War являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками The Creative Assembly Limited. Название и логотип SEGA являются зарегистрированными товарными или товарными знаками корпорации SEGA. Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Майкрософт, «Games for Windows» и эмблема кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензиям корпорации Майкрософт. Все права сохранены.

SEGA
www.sega-europe.com



WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

ИНСТАНСЫ

Все подземелья Нортренда

Не считая возвращения в Стратхольм



КРЕПОСТЬ УТГАРД

Над зоной высадки в Воющем фьорде возвышается Крепость Утгард, обитель расы псевдовикингов. Врайкулы – прислужники Короля, который воскрешает самых сильных воинов из мертвых. Самый противный зомби – последний босс, палач Ингвар, упокоить которого очень трудно.



ЯДРО

Если начать в Борейской тундре, то это будет ваш первый инстанс: сеть ледяных пещер, в которой заключена драконша Кериштраза. Ее атаки вешают кумулятивное заклинание на засидевшихся на месте игроков. Чтобы выжить, нужно все время двигаться.



АДЖОЛ-НЕРУБ

Под Нортрендом скрывается империя человекопауков нерубианцев. В первой вылазке в сердце этой империи надо убить короля арахнидов Ануб-арака, который умеет забуриваться в землю перед атакой. Ему помогают еще два восьминогих босса и стаи маленьких паучков.



АН-КАХЕТ

Второе крыло нерубианской крепости. Город пауков внутри гигантской пещеры, красиво подсвеченные тропинки из паутины... Больше всего похоже на гигантскую ванну, из которой нерубианцы никак не могут выбраться.



КРЕПОСТЬ ДРАК-ТАРОН

Как и все крепости троллей, Драк-Тарон огромен. Здесь водятся тролли-зомби, их повелители из Плети и, как ни странно, здоровенный тиранозавр (чтобы было похоже на Tomb Raider)... Завоевание Драк-Тарона – важный шаг на пути к встрече с Королем Мертвых.



ФИОЛЕТОВАЯ КРЕПОСТЬ

В столице Кирина Тора надо подавить восстание заключенных. Истребляем выскакивающие из камер волны мобов одну за другой... всего шесть боссов (самые отпетые из заключенных), из них надо победить трех. Каких именно, неизвестно до самого конца.



ГАНДРАК

Ледяные тролли и Плоть могли бы быть союзниками, но не сложилось. Драться надо с меняющим форму Гал-дарафом, который умеет превращаться в носорога. Первого игрока, гнусно пошутившего про выпирающий рог, немедленно выкидывают из группы.



ПАЛАТЫ КАМНЯ

Боссы в Нортренде очень большие. В этой обители титанов встречаются боссы-ремейки, похожие на каражановскую Деву Добродетели и Грууля Истребителя Драконов. Несмотря на масштабы, палаты проходятся очень быстро: популярный героик-инстанс для охотников за бэджами.



ВЕРШИНА УТГАРДА

Во втором крыле врайкульской крепости сюжет практически не развивается, но туда все равно будут ходить – бить короля-полугиганта Иммирона. Один из четырех боссов Вершины угрожает случайному члену группы медленно опускающимся Дамокловым мечом, который висает над головой персонажа.



ОКУЛУС

В первых двух инстансах есть зоны, доступные только с 80-го уровня. На втором проходе через Ядро вы возвращаетесь в пещеры верхом на драконах. Биться вблизи на удивление сложно, да и в трех измерениях ориентироваться непривычно.



ЧЕРТОГИ МОЛНИЙ

Тут начинается эндшпиль: цепочка квестов про войну между двумя братьями-гигантами. Кульминация – визит в Палаты молний (рядом с Палатами камня), чтобы убить Локена, бывшего защитника Азерота.



НАКСРАМАС

В инстансе Пещеры Времени можно вернуться в Стратхольм, но настоящим любителям старины надо идти в летучий некрополис Наксрамас. Говорят, одна гильдия зачистила рейд на 10 человек через три дня после запуска WotLK. КАК?!



ОБСИДИАНОВОЕ СВАТИЛИЩЕ

В Святилище один босс – Сартарион, – но бой с ним получает неожиданное развитие: часть группы должна пройти через портал в мини-инстанс и убить двух лейтенантов, насылающих в основной бой новых врагов.



ОКО ВЕЧНОСТИ

Третье и последнее путешествие в Ядро: опять один босс, глава Синих Драконов Малигос. Как и все рейды в Wrath of the Lich King, это инстанс на 10 или 25 игроков, и, как и в Окулусе, часть боя происходит в воздухе, на драконах.



СКЛЕП АРЧАВОНА

Захват PvP-зоны Уинтерграсп открывает доступ к обители великана Арчавона. Хотя с него падает экипировка из седьмого набора, убить гиганта легко, но надо успеть закончить схватку до того, как он взбесится и убьет весь рейд одной атакой.



ЦИТАДЕЛЬ ЛЕДЯНОЙ КОРОНЫ

Влезть на трон Короля Мертвых пока не получится. Но в один прекрасный день подадут общеигровой сигнал, и Орда с Альянсом пойдут на последний штурм. Ждем длинного толстого патча с массой нового контента.

Убегайте от каждодневной рутины
в постоянно меняющийся мир, где гаджет правит бал!

ТЗ – ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О ГАДЖЕТАХ!

[ТЭ ТРИ] — ТЕХНИКА ТРЕТЬЕГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ
РОЖДЕСТВО 2009 WWW.T3.RU

100
И ОДИН
НОВОГОДНИЙ
ГАДЖЕТ

+
Все для
консолей
Игры на новом
уровне

Финский
ответ Стиву
Джобсу
Nokia 5800

Кино для
избранных
46" телевизор
Samsung

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
08084
46070821390447

ВНУТРИ
ЖУРНАЛ
PSM
В ПОДАРОК!

Болливуд
на дому
Кинотеатры
до \$900

Тесты новейших, тщательно отобранных продуктов
и советы по их использованию в реальной жизни.

www.t3.ru

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING



Юмор тут не всегда взрослый и сдержанный



► чают, что Blizzard стараются сделать из WoW настоящую игру? Неужели они так не любят напрягать мозги, чтобы найти решение квеста, не подсказанное QuestHelper?

Кое-что говорит и об обратном. Изменения в структуре классов, случившиеся в патче перед выходом WotLK, были направлены на усложнение игры для элитных игроков, решающих все вопросы нажатием одной клавиши. В результате могла получиться катастрофа масштабов Planetside или Star Wars: Galaxies — когда разработчики сломали игру, и игроки их не поняли. Вместо этого произошел взрыв творческой активности, и на

ультрахардкорных форумах типа Elitist Jerks начались многостраничные обсуждения новых тактик.

Сейчас не только игру сложнее пройти, просто комбинируя заклинания, но и все битвы с боссами в Нортренде требуют большей концентрации внимания. Мне очень нравится Глашатай Волаж, один из боссов в паущем царстве Ан-Кахет. Он сводит группу с ума, заставляет вас сражаться со „злыми“ версиями всей партии, а потом переводит действие обратно в группу и убивает спеллкастера.

В эндшпиле больше заня-

тий для тех, кто не хочет ходить в инстансы на 25 и более человек. Обеспокоенные тем, что только 2% игроков видели финал Черного Храма в The Burning Crusade (не говоря уж о более сложном Солнечном

колодце), разработчики решили сделать инстансы куда более общедоступными. Каждый рейд можно пройти группой

либо в 10, либо в 25 человек, никто не мешает вдоволь грайндить за значки и репутацию. В результате рейды из тяжелой работы превратились в безобидное хобби.

Разработчики не обошли

вниманием и тот факт, что большинство игроков прокачают до 80-го уровня нескольких персонажей. В Нортренде две стартовых точки — можно прокачать второго персонажа до 73-го уровня и не увидеть ни одного знакомого квеста.

Blizzard прислушивается к массам. И правильно делает! Если вы четыре года не играли, вам не понравилось или вы просто разочаровались в WoW, WotLK уже ничего не изменит. Это ровно та же самая игра. Если она вам ранее казалась слишком мультяшной и казуальной, то сейчас она мультяшна и казуальна вдвойне.

Даже бывалым воинам, которые только порадуются чаще выпадающим из чудо-

Докачать
альта до
73-го уровня

ТРАНСПОРТ

Средства передвижения WoW

Колеса, крылья и гусеничные траки



Такой вот голем на реактивной тяге — одно из первых доступных в Нортренде ездовых существ. Не забудьте пристегнуться.



Новый интерфейс управления полетами — увеличенная версия полосы для отдачи команд зверькам. Но все-таки можно вывести дракона на бой...



В каждой гильдии должен быть инженер, умеющий строить эти вот штуки. У нового байка грузоподъемность такая же, как у мамонта... но это же мотоцикл!

Все фиолетово



виш ценным предметам, есть на что пожаловаться. Больше всего (как и в случае с ТВС) ноют по поводу доспехов и оружия, падающего на ранних уровнях. В предыдущем аддоне игроки, потратившие месяцы на сбор эпических наборов, с ужасом понимали, что в Новом свете их броня вообще не котируется: первый же „зеленый“ предмет по характеристикам превосходил любые доспехи из оригинальной игры. В этот раз все в точности наоборот: на 77-ом уровне нечем заменить довольно скромные доспехи из эндшпиля ТВС (четвертый набор и выше), и любой, кто

Ноят по поводу доспехов и оружия

ходил на Грууля, пройдет все инстансы до 80-го уровня без малейшего труда.

Отреагировали, называется! Из Wrath of the Lich King понятно, что равных Blizzard на рынке MMORPG нет до сих пор. Дело не в деньгах и ресурсах: Нор-

тренд по размерам и структуре мало отличается от конановской Гипербореи или вархаммеровской Империи. Визуальные тех-

нологии примитивные – даже после недавнего патча с динамическими тенями и шейдерными эффектами графика Blizzard кажется детской по сравнению с движками Mythic и Funcom.

Но несмотря на все техни-

ческие ограничения, WoW – все еще самый интересный, красивый и разнообразный онлайн-мир. Из заснеженных гор – в густые джунгли; наблюдаем за тем, как грызется между собой местное зверье; смотрим, как призраки разыгрывают сцены из жизни Артеса перед пустым залом. Вот почему WoW – вселенная, исследовать которую так же интересно, как добывать вещи или опыт. Если честно,

даже еще интереснее.

Глядя вслед сердитому колдуну, торопящемуся куда-то через земли Зул-Драка, я размышляю о том, что зря он отказывается получать удовольствие от игры, на которую тратит столько времени. К счастью, не все 12 миллионов игроков относятся к WoW так же, как он...

АДАМ ОКСФОРД
АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ

PCGAMER

Будет ласковый WoW.

ЭТО

› Инновационно
› Сделано лучше ТВС
› 359 рублей в месяц

ЭТО НЕ

› Без грайнда
› Без багов
› Понравится всем

Имба

93

Зомби-нацисты. Да, вот настолько здорово

Моментальная рецензия

Снова нацисты, снова Вторая мировая.

- ✓ Огнеметы
- ✓ Коктейли Молотова
- ✓ Огнетные танки
- ✗ Поленья в костре

Не катастрофа, но нельзя все же быть такими садистами.



Бойтесь Саймона-Штык-в-Ухе



Высокодуховная игра

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

История повторяется

Будь у меня машина времени, я убил бы не Гитлера. И даже не вокалиста Snow Patrol. Нет, я бы отправился в прошлое за человеком, который изобрел ручную гранату, — это некто Милош Вазич.

Мало того, что его изобретение убило эрцгерцога Франца-Фердинанда, из-за чего началась Первая мировая война. Оно еще и почти уничтожило массу шутеров от первого лица. S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо, Call of Duty 4, а теперь

еще World at War — все они были изуродованы перспективой мгновенной смерти от гранаты. Вазича надо остановить!

World at War возвращается к корням — на поля Второй мировой. И громоздит на знакомый фундамент кучу всяких неприятных штук. Но мы к этому еще вернемся. При работе над игрой использовались технологии, впервые примененные в CoD4, что очень хорошо.

Декорации прекрасно проработаны, анимация персонажей поражает воображение.

Кроме того, это не история одного человека: игра пере-

ключается между американским солдатом на тихоокеанских островах и русским рядовым, освобождающим Вос-

точную Европу. Игра достойна эпитета „эффектная“ — как и в большинстве других случаев, здесь это слово означает кра-

сивую обертку, под которой, увы, ничего нет.

Выглядит все так, будто замечательной CoD4 никогда не было. Если не считать повысившегося уровня злобности, WaW больше смахивает на прямое продолжение первых двух CoD, и дело не только в сеттинге. Мастерская подача сюжета в CoD4, превращавшая ролики в настоящие полуинтерактивные шедевры, куда-то делась. И нет никого, кто был бы нам так безразличен, как капитан Прайс со своими смешными усищами.

Вместо этого перед нами четко прописанные перестрелки с краткими перерывами на вождение танка. Поклонникам CoD4 такой шаг назад совершенно не понравится. Все равно что зайти в ресторан, чтобы скушать „Твикс“.

„Твиксы“, конечно, сладкие — и, по аналогии, если рассматривать WaW как самостоятельную игру, с ней все в порядке. Почти. Что изуродовано, так это баланс. Именно проблемы с балансом сильнее всего указывают на то, что здесь работала не Infinity Ward. Над вами издеваются слишком

Просто изуродовали баланс

ИДИОТЫ

Геройская смерть

Каждый раз вы умираете по-новому... нет, постойте



Причина смерти: точно брошенная граната и пиктограмма предупреждения, включившаяся за 0,4 с до взрыва.



Причина смерти: крохотная коробочка на полу не дала мне выскочить из зоны поражения.



Причина смерти: граната. А потом еще одна. А потом еще одна. А потом еще одна. А потом граната.

Двухтысячная мировая война

ЧЕРТОВО ДЕРЕВО

Treyarch обещала новый вражеский ИИ, но все изменения свелись к появлению врагов, прячущихся на деревьях и выскакивающих из нор.

ВСЬ МИР В ОГНЕ

Изюминка игры — огнеметы. Seriously, лучшие эффекты огня на моей памяти. Можно даже сжечь траву и деревья, до определенного предела. Ну и людей, само собой.

КРАСНАЯ СМЕРТЬ

Если мгновенной смерти от гранат, собак и штыков вам показалось мало, то вот взрывающиеся бочки. Все очень хорошо продумано.

МАМА, НЕТ ЗДОРОВЬЯ

И вновь, ни лайфбара, ни аптечек, лишь перезарядка в стиле Halo. Ключевые компьютерные персонажи неуязвимы. Все вместе начинает утомлять, если честно.

БАНЗАЙ!

Вот этот паренек хотел заporоть меня штыком. Если бы я не успел его поджарить, то мне осталась бы примерно 0,0001 доля секунды, чтобы нажатием на V нанести опережающий удар. Другими словами, не нужно ждать, пока увидите белки его глаз.

часто. Редкие мгновенные смерти CoD4 (гранаты, от которых не скроешься и безобразно узкое окно уклонения от собачьих атак) становятся здесь обычным делом. Гранаты применяются до нелепости часто, собаки, к несчастью, вернулись, а теперь к ним добавились и японцы-смертники со штыками наперевес. Вы умираете ПОСТОЯННО, как правило, неожиданно и зачастую неизбежно. World at War — упражнение либо в садизме, либо в идиотизме, и я склоняюсь ко второму варианту.

Искушение наступает в форме нового кооперативного режима, который а) превращает довольно пресную одиночную кампанию в нечто более

легкомысленное и быстрое и б) использует методы воскрешения в стиле Gears of War, благодаря чему игра не заканчивается в тот момент, когда вам попадут по темечку очередной гранатой. Да, и еще вы можете открыть до ужаса веселый уровень с зомби-нацистами, такую Left 4 Dead в миниатюре.

Уровень с нацистами-зомби

Кооперативный режим — отличная штука еще и потому, что очки, заработанные в нем, влияют на уровень вашего персонажа и переходят вместе с ним в соревновательный мультиплеер. Многопользовательский режим CoD4 был популярен, но многие критиковали его за то, что он вбивает такой мощный клин между ветеранами и новичками.

Высокие уровни давали первым множество дополнительных способностей и оружейных бонусов. Здесь же появляется шанс сначала вырастить героя, потом отправиться с ним на deathmatch-сервер и не стать при этом объектом насмешек. Мультиплеер сам по себе не так сильно отличается от CoD4, разве что в нем используется не изящное современное оружие, а неуклюжие стволы Второй мировой. Навряд ли он достигнет такого же успеха, как мно-

гопользовательский режим четвертой части, но играть можно.

„Играть можно“ — эти слова наиболее точно описывают WaW. Покупать эту игру (если вы играли в CoD1 или CoD2) все равно что апгрейдить iPod, взяв последнюю модель. То есть вы будете в восторге, но вскоре поймете, что по сути ничего не изменилось. И эти чертовы гранаты!

АЛЕК МИР
АНДРЕЙ ЛАМТЮГОВ

PCGAMER

Слишком консервативно, и с балансом беда.

ЭТО

➤ Call of Duty 3.5 ➤ С Гэри Олдменом ➤ Лучше вдвоем

ЭТО НЕ

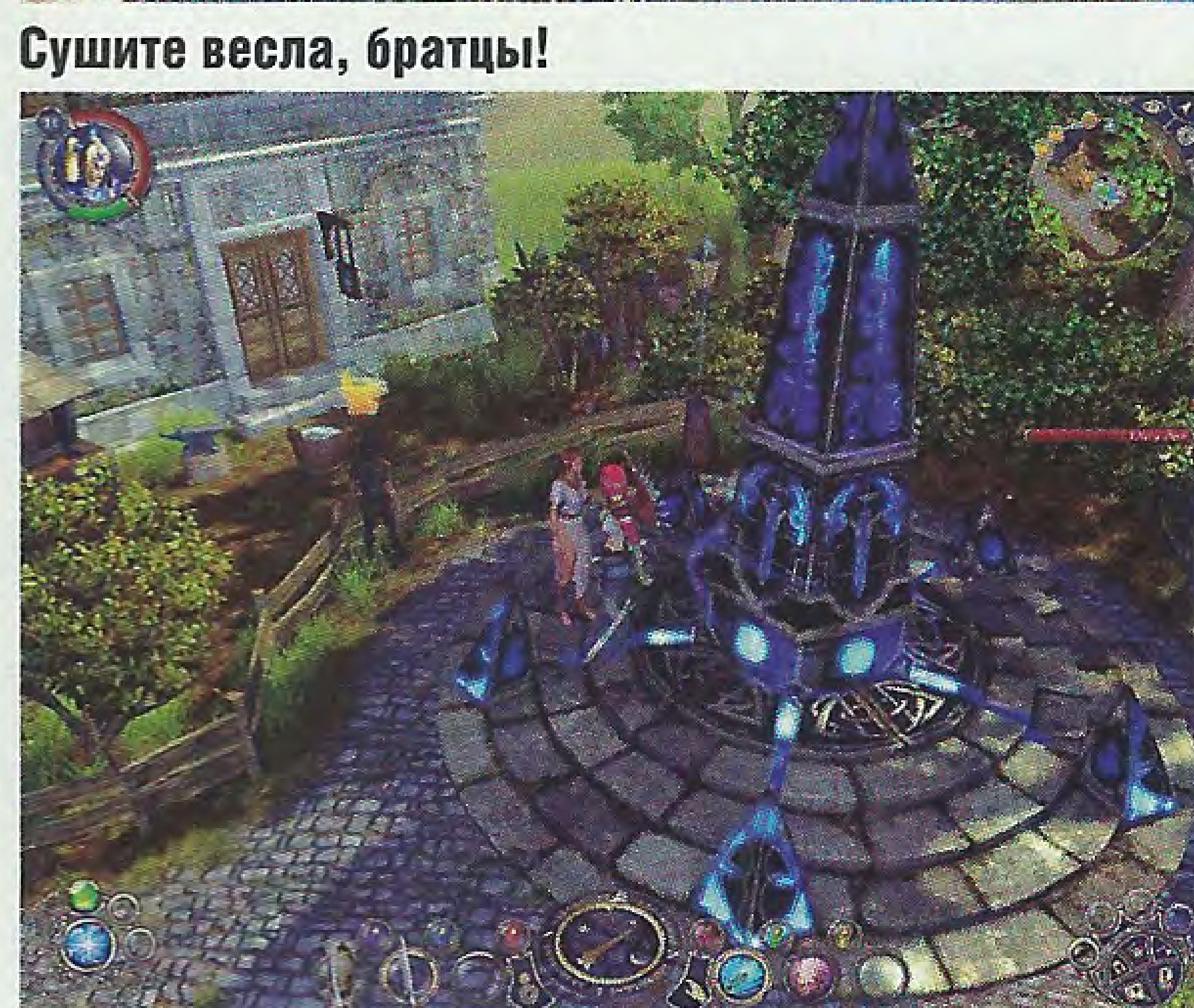
➤ Шаг вперед
➤ Вторая мировая по-новому
➤ Сбалансировано

Околесица

77%

SACRED 2: ПАДШИЙ АНГЕЛ

Ничего святого



Не надо больше врагов! Пожалуйста, уважаемые чудовища, проваливайте восвояси! Ваши образы и без того уже выжжены на коре моего головного мозга мелкими стрелками. Такими вас изображает мини-карта, с которой я постоянно сверяюсь. У меня болит заклинательный палец, и я очень давно не сохранялся.

Загвоздка вся в том, что я добровольно обрёл себя на игру в Diablo-подобный экшн с легким налетом RPG. На него, кстати, упор и делается. Авторы без всякого чувства меры скормливают мне, а вместе со мной и любому другому потенциальному игроку в Sacred 2, одного монстра за другим. Развлекает это ровно до тех пор, пока не приходит время возвращаться с награбленным бараклом к торговцу. Нападения самовозрождающихся чудовищ и вытряхивание из них новых вещичек перестают радовать и начинают вызывать раздражение, ведь куцых размеров рюкзак быстро набивается под завязку. Причем персонаж не может докупить расширенный вещмешок или жилетку им. Анатолия Вассермана с тридцатью шестью карманами.

И если бы только это.. Даже вселенское зло в Sacred 2 получилось каким-то недоделан-

ным. Оно существует вне контекста и логического обоснования. Нет здесь собственной атмосферы. Того неосязаемого газа, который вырабатывается в том лишь случае, когда персонажи и повествование хорошо написаны и смешаны в правильных пропорциях. Местное же зло до отвращения неумолимо. Как Фантомас.

Только в S2 вместо него крысы и бандиты, мертвецы и нечисть. Боровы и медведи... пауки... кобольды... маги. Кажется, все в этом мире против вас. Очень скоро настигает паранойя. Мол, сумей трава вооружиться – и она бы напала на нашего героя.

Путешествие из точки „А“ в точку „Б“ похоже на заплыв в бассейне, куда вместо воды налили патоки. И запустили пираний. Мы загребаем руками, отталкиваемся ногами, но конечности вязнут, и зубастая рыба терзает медленно слабеющее тело. Особенно забавно бывает умереть в нескольких шагах от точки сохранения. И всё заново. Можно было бы похвалить боевую систему, не окажись она столь же заурядной, как и у жанрово близких

коллег. Ничего особенного в боёвке нету, если не считать лаги в одиночной кампании. Хотя те, кому для удовлетворения жажды крови достаточно зашелкать насмерть „стописят тыщ мобов“, будут довольны. Главный герой – с самого начала настоящий силач. Врагам бы вести себя поосторожнее, да вот мозгами бедных обделили. Поэтому прут они и

прут, а нам остается сечь головы и заниматься микроменеджментом, а именно: пере-

таскивать добычу с трупов в инвентарь и качать бицепсы.

Игра красива. А центральная сюжетная линия столь же скучна, сколь скучны и провальны все попытки разработчиков изобразить симбиоз магии и техник внутри одного мира.

Кое-как спасают дело мелочи. Все-таки ангел в гриме KISS и с огромным мечом – это

нечто. Дорогого стоят и надгробия на одном из кладбищ, где на камнях вместо эпитафий начертаны афоризмы Кэтрин Хепбёрн. Как и концерт хэви-метал группы Blind Guardian, выступающей перед толпой чудовищ. Беда в том, что авторы, как придуманные ими монстры-металлисты, совсем не чувствуют, когда пора остановиться.

Слишком много здесь лишнего. Сюжет от этого движется рывками, а вы слишком долго не понимаете своей роли в игровом мире. За что вообще бьется герой?

В теории, разнообразие возможностей должно радовать. Только вот многие из них реализованы, мягко говоря, неидеально.

Игра борется сама с собой в попытке как-то состыковать составляющие ее элементы. И... терпит поражение.

**РИЧАРД КОБЕТ
АНТОН БЕЛЫЙ**

**Даже вселенское
зло получилось
недоделанным**

PCGAMER

„Больше“ не значит „лучше“.

ЭТО

➤ Приквел ➤ Местами странновато
➤ С кучей ошибок

ЭТО НЕ

➤ Круто, как Titan Quest
➤ Diablo III
➤ Умеренно

Респаун

57%



ПОКУПАЙТЕ В МАГАЗИНАХ "СОЮЗ"



© 2008 Sony Computer Entertainment Europe PLAYSTATION, PlayStation and  are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment INC. All titles, content, publisher names, trademarks, artwork, and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.

ТВОИ ИГРЫ, ТВОЕ ВИДЕО, ТВОИ ФОТОГРАФИИ, ТВОЙ ИНТЕРНЕТ, ТВОИ ДРУЗЬЯ, ТВОЕ ОБЩЕНИЕ

ТВОЙ МИР В ТВОИХ РУКАХ

НОВАЯ МОДЕЛЬ PlayStation®Portable
С УЛУЧШЕННЫМ ЭКРАНОМ
И ВСТРОЕННЫМ МИКРОФОНОМ

www.playstation.ru



PlayStation®Portable

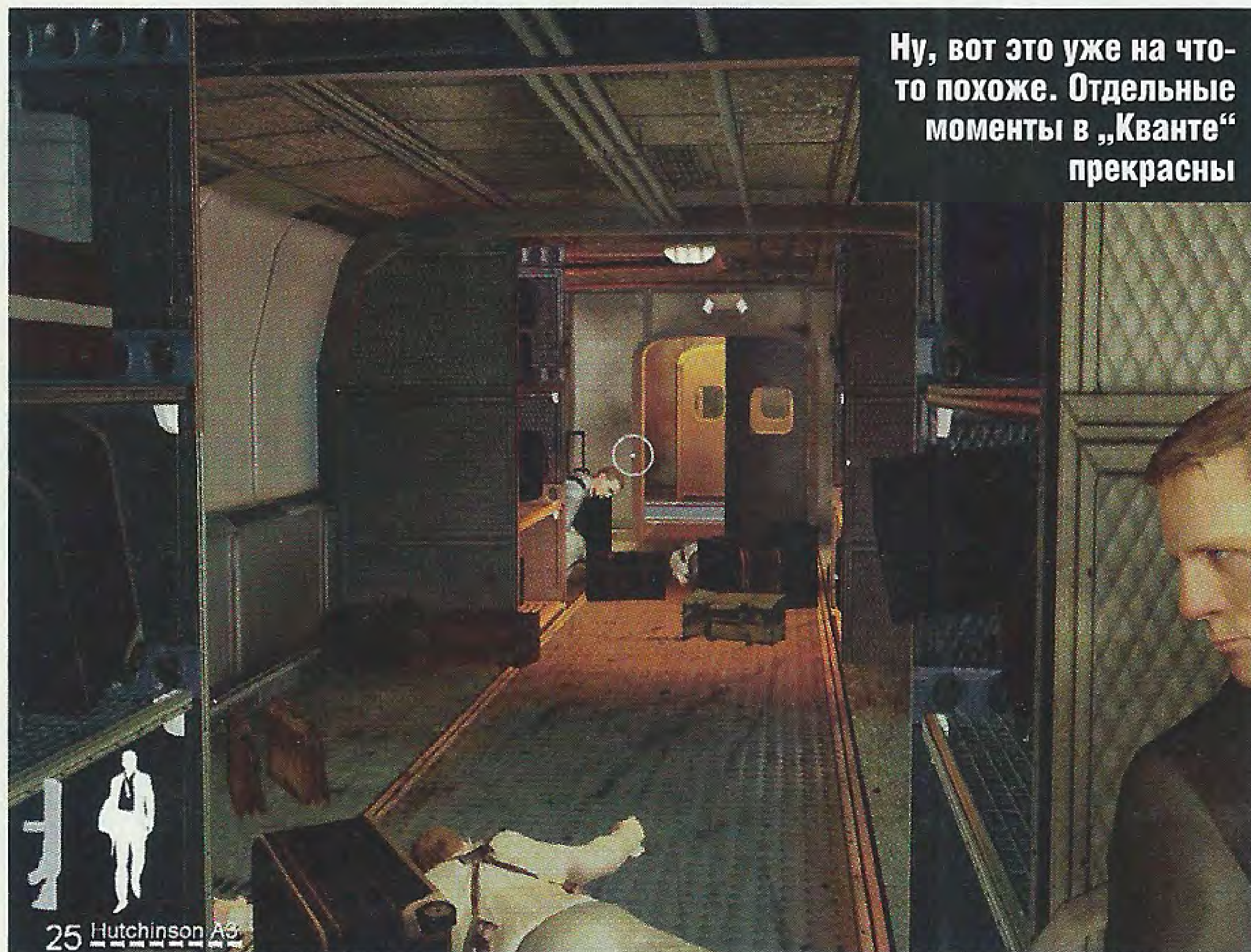
КВАНТ МИЛОСЕРДИЯ

Опоздавшие к Бонду

Милейшая сценка с отравлением Бонда из „Казино Роял“



Ну, вот это уже на что-то похоже. Отдельные моменты в „Кванте“ прекрасны



Разработчики из Treyarch явно изучили прежние серии бондианы. Об этом свидетельствует хотя бы тот факт, что игра „Квант милосердия“ практически целиком сделана по мотивам ДРУГОГО фильма про Бонда.

Формула простая: две трети „Казино Роял“ + одна треть продолжения = один шутер „Квант милосердия“. Первые пара миссий и правда из „Кванта“, затем идет десяток заданий из „Казино“, а в финале будет еще один „квантовый“ уровень. Да, это можно воспринять как гнусное издевательство...

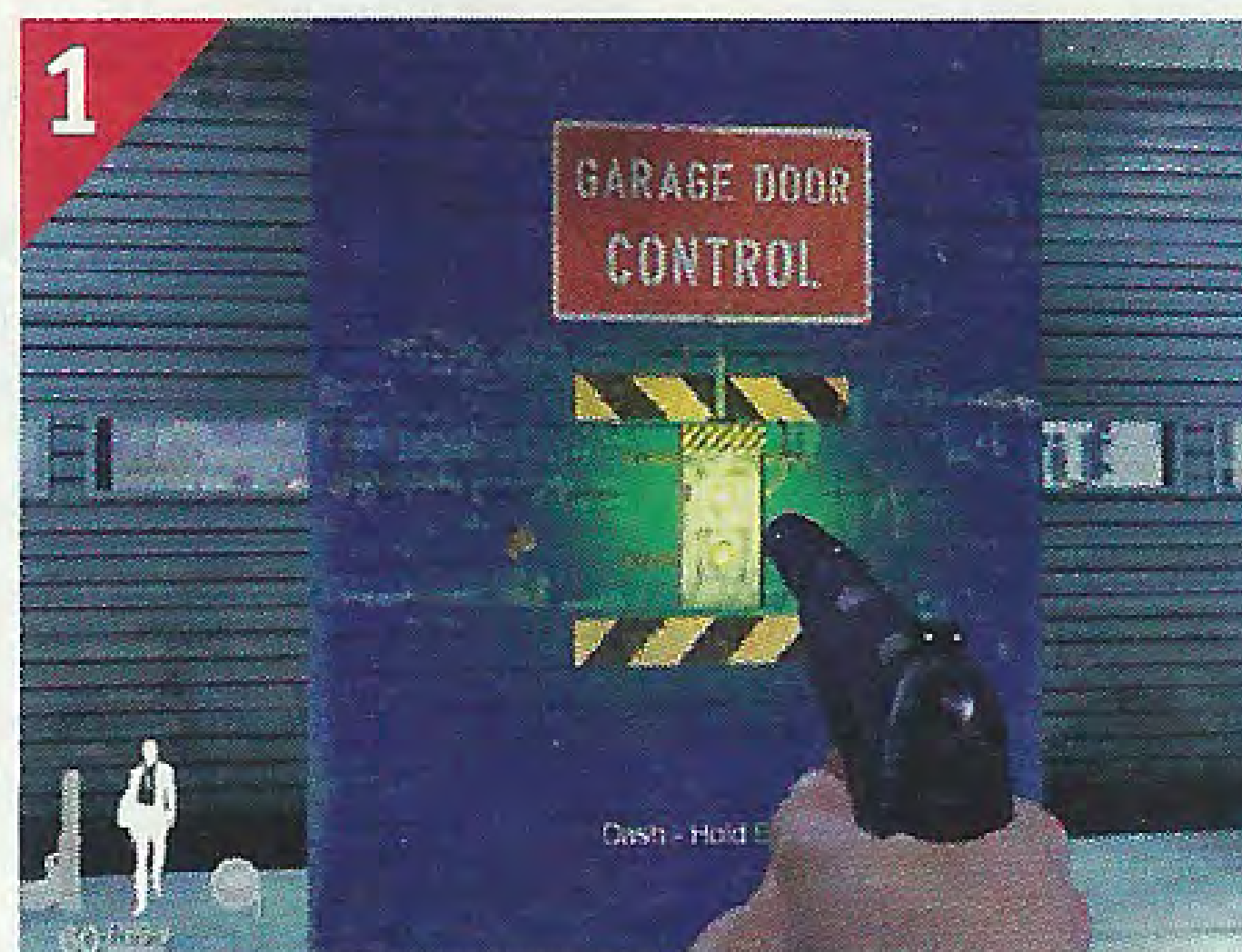
Понимаете, отвратительные игры по лицензиям покупают именно из-за лицензии, а Activision и Treyarch мало чего добились от создателей нового „Бонда“. По игре можно многое сказать о степени сотрудничества Treyarch с авторами фильма: отправляясь на премьеру, средний зритель наверняка знал о сюжете „Кванта милосердия“ больше, чем разработчики адаптации.

„Бонд возвращается!“ – гордо заявляет нам надпись на коробке, хотя на самом деле стоило написать что-то вроде:

ОТДЕЛ „КЬЮ“

Причина и следствие

Бонд – человек образованный. Трудно ли ему будет в „Кванте милосердия“?



Подходим к этой кнопке, и нам советуют „найти, как открываются двери гаража“. И ради этого мы десять лет учились в шпионской школе?



Охранник смотрит в окно, мимо которого надо пробраться. По счастью, всех английских шпионов оснащают табельной Всевидящей Камерой.



QoS – игра короткая, но ее можно пройти еще быстрее, если стрелять по взрывчатке. Хм-м, а не огнеопасны ли эти белые канистры с красными узорчиками?



Получите, террористы! Пока на землю валится холодящий труп, есть время лишний раз подумать об Англии.

„Вот вам старый Бонд с парой тизеров из нового фильма“.

Ну, ладно, надеемся, разработчикам напишут много гневных писем. Для нас это все-таки не главное: „Квант милосердия“, как ни странно, не отвратительная, а, можно сказать, неплохая игра. Да, это стандартный шутер, уровни сделаны без

фантазии, но декорации тут красивые, ИИ приличный, и интересные идеи встречаются время от времени.

На то есть причина: если и существовал когда-то движок, на котором можно было делать игры только одной направленности, то это движок Call of Duty. И перед нами Call of Duty в смокинге. К сожалению, в разработчи-

ках все-таки не Infinity Ward, а Treyarch... Тимоти Далтон вместо Шона Коннери. Разница, согласитесь, заметная.

Первый уровень – сад при особняке в стиле барокко. Из-за кустов выпрыгивают злодеи, начинается пальба. В видеоиграх шпионы обычно так и действуют... к дьяволу скрытность: в полный рост против прячущихся в туалетах террористов.

Привычные по бондиане стройки и большие красивые здания присутствуют. Коридоры битком набиты лицами темного восточноевропейского происхождения, изредка попадется на пути негр или предатель-британец. Искусственный интеллект проявляет себя, когда вас закидывают гранатами либо обходят с флангов или когда четверо или пятеро бросаются в атаку с криком: „Это Бонд, бей его!“ Но чего они так любят сидеть на взрывоопасных ящиках или стоять у баллонов с пропаном?

Шесть-семь перестрелок в таком духе, потом большая экшн-сцена... повторяем снова и снова. Хотя в концовках уровней встречаются и очень сложные, напряженные моменты: палим по подрывнику, за которым гнались полмиссии, пока он тянется к детонатору. „Меткий выстрел, Бонд!“ – говорит по радио кто-то с сильным английским акцентом. А ведь приятно же, черт побери! ►

Моментальная рецензия

Видеоигра по мотивам фильма по мотивам названия рассказа Яна Флеминга

- ✓ PP7 с глушителем
- ✓ Смокинг
- ✓ Дэнниел Крэйг
- ✗ Собственно кино

Симулятор Дэнниела Крэйга



ENTHUSIAST
INTERNET
AWARD
2008

<http://eia.msn.ru>

(game)land
ОРГАНИЗАТОР



ENTHUSIAST
INTERNET
AWARD
2008

25 декабря
составлен
Short List
лучших работ
Конкурса

Первый в России конкурс web-проектов среди энтузиастов

Во все времена самые прекрасные шедевры создавались энтузиастами. Ведь это люди, которые делают своё любимое дело – не ради зарплаты и не для начальства, а ради себя и для таких же, как они – for enthusiasts by enthusiasts. Каждый из них смотрит на Мир своими глазами и хочет донести до остальных свой взгляд – свои мысли и эмоции. Никто и никогда не сделает дело так хорошо, как человек, который искренне и безвозмездно живёт им. Эти люди делают нашу жизнь ярче и интересней, они стирают границы и рушат стереотипы. Мы поддерживаем их уже более 16 лет. Теперь для этого существует Enthusiast Internet Award.

Кому достанутся
\$50 000



СПОНСОР КАТЕГОРИИ АВТО



СПОНСОР КАТЕГОРИИ GAMING



СПОНСОР КАТЕГОРИИ АУДИО

КВАНТ МИЛОСЕРДИЯ

ЗАБАВНОЕ

Она сдохла



ЛЕГКО ЗАМЕТИТЬ

Террорист успел кинуть гранату, но террористические гранаты оставляют за собой светящиеся следы, подсвечиваются красным и громко пищат, если к ним подойти.

ГАДЖЕТ

Хотя игра абсолютно линейная, есть одна или две локации, где можно заблудиться. Тут помогут волшебные бондовские часы со встроенным компасом.

БОНД В ГОЛОВУ

В ближнем бою ИИ довольно опасен, но на расстоянии врагов подводит привычка высовываться из укрытия.

СПИНА БОНДА

В дизайн-документе КМ главным, несомненно, было предложение: „Оцифрованный Дэниел Крэйг“. Разработчики так гордятся участием живого Бонда в игре, что показывают его нам при каждом удобном случае.

В ДИАФРАГМУ

По силуэту Бонда можно судить, сколько осталось жизни: если убьют, знаменитая диафрагма закроется. Энергия, впрочем, восполняется быстро. Здесь еще патроны, выбранное оружие, гранаты... орудия ремесла.

150 SAF 9mm-s

► Но перед этим будет много перестрелок, мини-игр и мучительного поиска взрывоопасных объектов. А один босс на вертолете на любом уровне сложности выше среднего заставит вас в ярости разломать мышку, если не получится сразу снять его четырьмя выстрелами. Трудно сражаться с вертолетом, когда по углам крыши респавнятся враги... Очень скоро незамысловатая схема игры приедается. Управление, кстати, тоже так себе. Тут ситуация та же, что и с Gears of War: игра

В ярости разломать мышку и клавиатуру

разрабатывалась в первую очередь под Xbox 360, и все возможные действия повешены на кнопку „А“ по контекстно-зависимой схеме. На клавиатуре кнопка „А“ превращается в верную клавишу „Е“. Может быть, у меня что-то с пальцами, но стрейфиться вправо и одновременно держать „Е“ не получается – особенно во время интенсивных перестрелок! Можно, правда, сидя в одном укрытии, нацелившись на другое, потом зажать клавишу, и Бонд

шустро туда переберется. Но обидно, что один из главных игровых моментов (переключение между видом от первого и третьего лица) на ПК реализован хуже, чем на консоли.

Если рецензия получилась ворчливая... это потому, что у меня был повод! Побывать пару часов Бондом приятно,

PP7 с глушителем и большие взрывы роднят игру с безмозглым блокбастером. Но зачем тратить на нее время, если есть Far Cry 2? Пару лет назад „Квант милосердия“ сочли бы первоклассным шутером; сегодня это едва-едва приемлемая игра.

РИЧАРД СТЭНТОН
АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ

PC GAMER Джеймс Бонд стреляет в иностранцев.

ЭТО

► Бонд ► Джеймс Бонд
► Взболтано и перемешано

ЭТО НЕ

► „Квант милосердия“
► Длинная игра
► Сделано EA

Квантификация

65%

КЛИКНИ НА ГАЗ!
on-line гонки на www.maxi-racing.ru



**ИГРАЙ
И ВЫИГРЫВАЙ**

СЛЕДИ ЗА ИГРОЙ НА САЙТЕ
WWW.MAXI-RACING.RU

ALPINE® представляет on-line игру

MAXI RACING WWW.MAXI-RACING.RU



Главный приз Opel Corsa



Многочисленные призы
от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоём компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на своё авто. А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!

Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

И снова повсюду из стен торчат шесты непонятного назначения



Осталось лишь найти волшебный гвоздь
Ргглфрммгхха



PCGAMER
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА
★★★★★

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Рагнарк-н-ролл

С crystal Dynamics следует похвалить не только за то, что они выпустили лучшую игру о Ларе Крофт из всех, что увидели свет, но и за умение прислушиваться к критике.

Разработчики окончательно осознали, что самая сильная их сторона – таинственные подземелья и титанические (в метрическом смысле) головоломки. А самая слабая – схватки с боссами. Поэтому в Underworld ни одного босса нет, зато из загадок и руин она фактически состоит.

Первая Tomb Raider, выпущен-

ная Crystal Dynamics, называлась Legend, и рассказывалась в ней история самой Лары – кто она такая и зачем на самом деле ищет приключений. В финале, напомним, сценаристы намекали на то, что Ларина мама может быть по-прежнему жива, но заточена в Авалоне. Другая важная сюжетная линия рассказывала о конфликте между Ларой и еще одной охотницей за сокровищами – Амандой. Новая игра начинается ровно там, где закончилась (точнее, оборвалась) предыдущая.

Но погодите! Между Legend и Underworld была еще и Anniversary – ремейк самой

первой Tomb Raider. И кое-какие мотивы из него вплетены в новую часть. Это, например, крылатая бестия Жаклин Натла – оставшийся без работы ангел-хранитель Атлантиды. Лара же продолжает искать маму, распутывая ниточки

индийских и скандинавских эсхатологических мифов и добывая по ходу сюжета молот самого Тора. Увы, если

что-то в Underworld и может разочаровать, так это скомканный, невыразительно поданный сюжет с невразумительным финалом. К счастью, игра вообще не об этом, а о радостях экстремальной гимнастики.

И вот с гимнастикой тут как раз полный порядок. Ключевое слово в Underworld – „архитектура“. Каждый из пяти огромных уровней украшен циклопическими храмами, гигантскими статуями и головоломками такого масштаба, что просто дух захватывает.

В качестве примера можно привести невероятный индуистский храм, спрятанный в джунглях Таиланда. Огромная статуя Шивы установлена на каменном теле поверженной богини Кали. Руками синегокожего управляет самый сложный механизм, который вам нужно включить, чтобы сфокусировать единственный луч света на лбу Кали. Ну а для этого придется ползать по окрестным подземельям, скрывающим

Ключевое слово – „архитектура“

Моментальная рецензия

Лара ищет маму, а находит молот Тора.

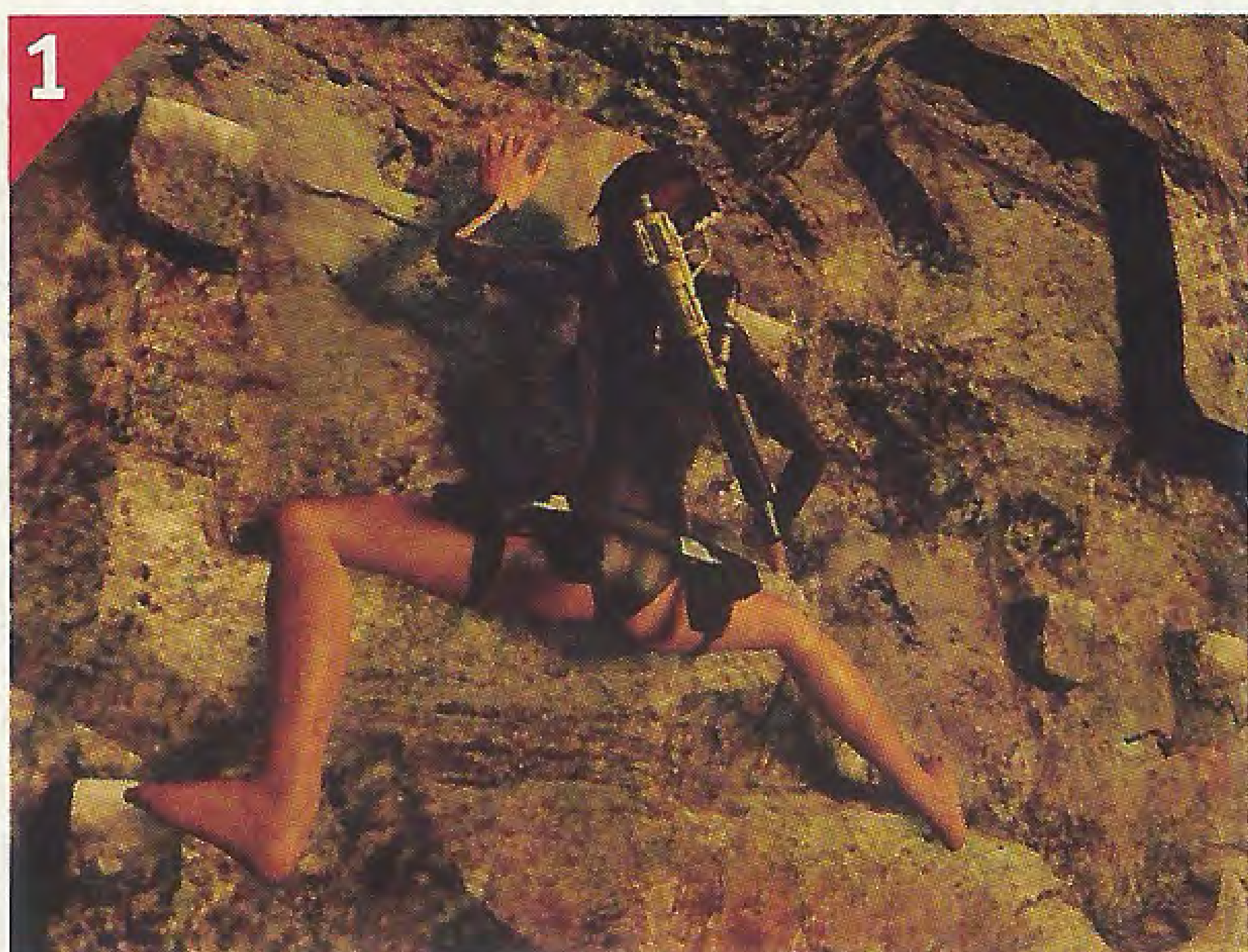
- ☒ Скандинавские боги
- ☒ Огромные залы
- ☒ Гимнастика
- ☒ Боссы

Чудесный дизайн уровней, но надо уже что-то делать со сражениями.

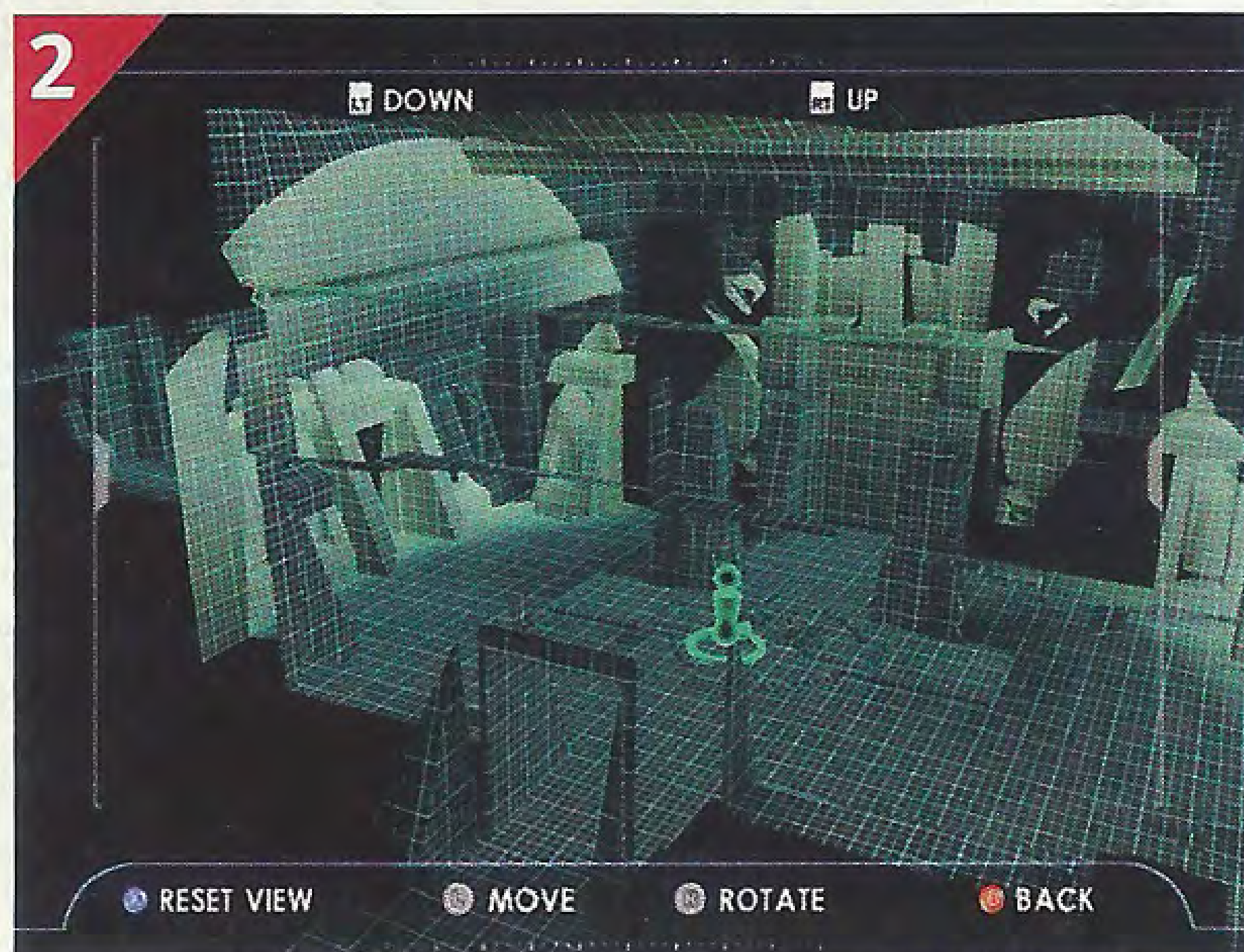
ОРИГИНАЛЬНОЕ МЫШЛЕНИЕ

Что нового?

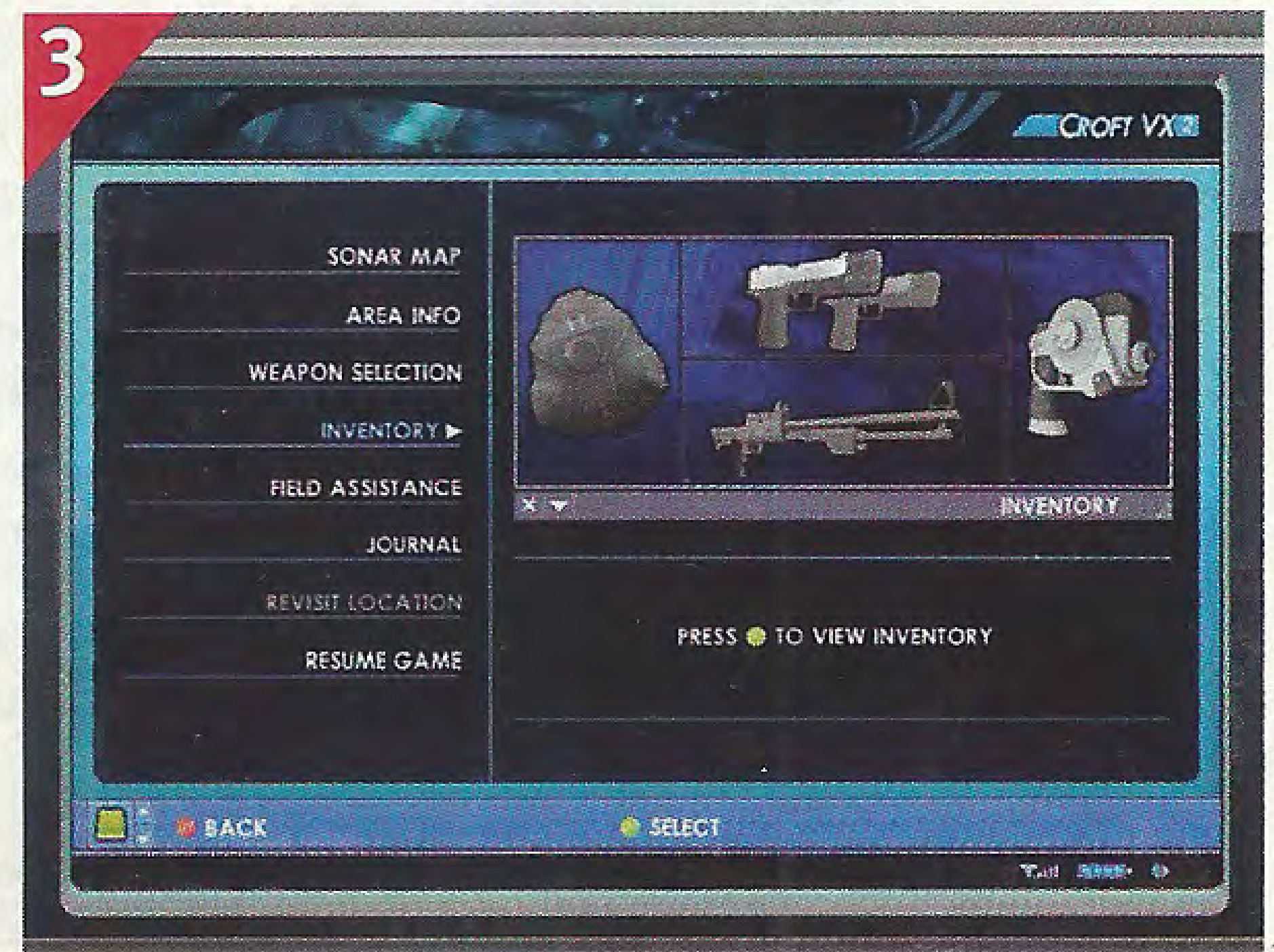
В Underworld есть несколько свежих идей



СКАЛОЛАЗКА Лара теперь умеет карабкаться вверх по выщербленным стенам. При этом она очень точно ставит ноги на выступающие кирпичи и хватается за них руками.



КАРТА Не сказать, что очень полезно, но забавно. Лара составляет трехмерную карту каждого подземелья. Пригодится, если забудете, где оставили мотоцикл.



КОЛЛЕКЦИЯ В Ларином наладоннике хранится информация об оружии, без шуток интересный дневник и – главное – подсказки. Вдруг запутаетесь...



Так теперь все древние богини одеваются



Очень похожа на Лару. Но что-то тут не так. Хм-м...

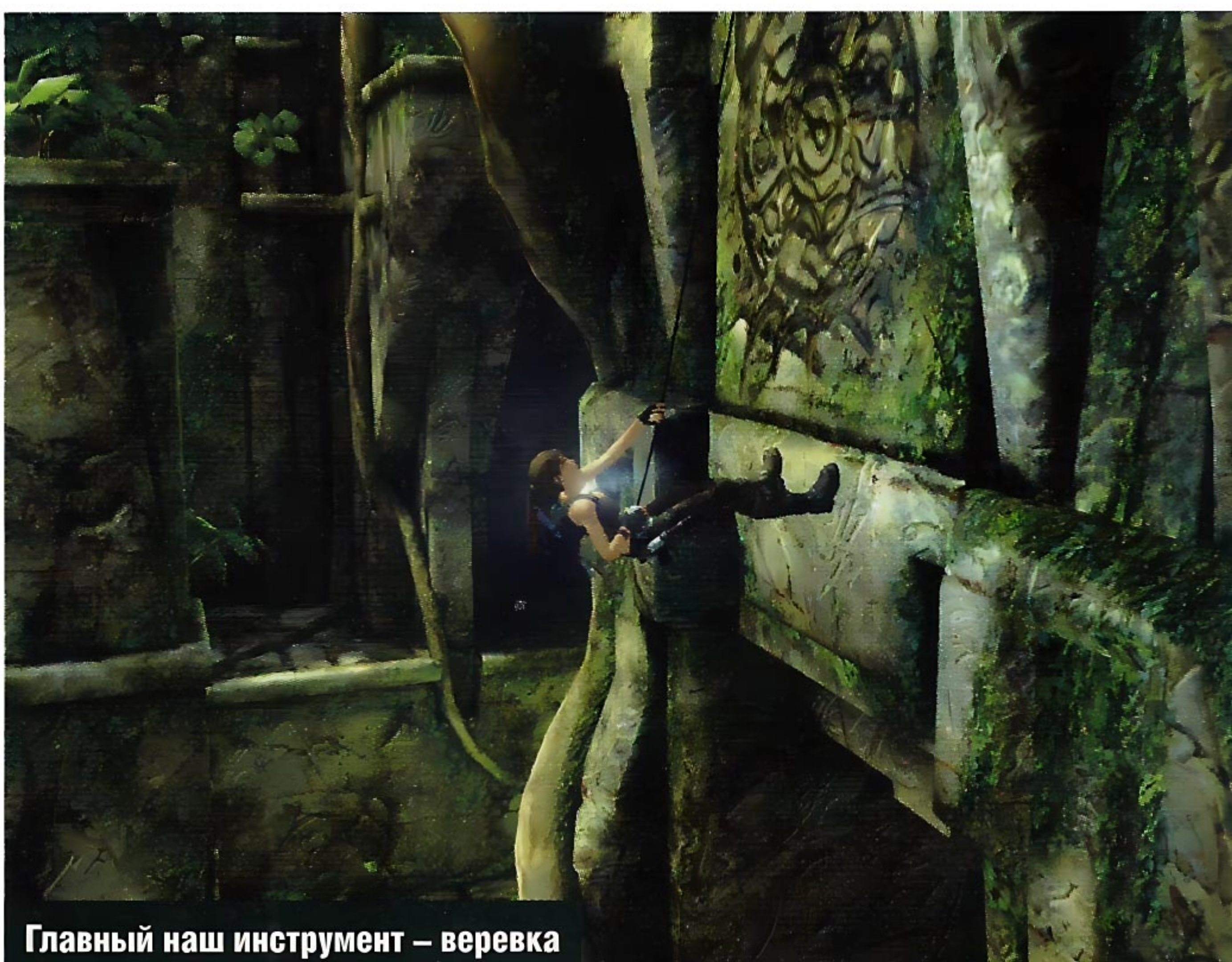
запасные детали для износившейся древней машины.

В Underworld нет пресловутых „коридоров смерти“, настоящего проклятия всего сериала. Точно так же вы не найдете здесь гигантских вращающихся лезвий, движущихся туда-сюда вдоль стены. Аллилуйя! За всю игру мне попались всего два или три коридора с ловушками. И во всех трех случаях они лишь делали более интересным переход из одного зала в другой. А вот гигантские помещения, начиненные допотопной техникой, — это настоящие герои Underworld.

Хотя от входа к выходу обычно ведет лишь один правильный маршрут, вам каждый раз кажется, что вы сами его отыскали, а вовсе не игра вас на него толкнула. Кроме того, на многих уровнях есть несколько

задач, которые можно выполнять в любом порядке, что лишь усиливает ощущение свободы. Underworld не обучает вас новым трюкам постепенно — она предлагает преодолевать препятствия при помощи того, что Лара и так умеет: тут перепрыгнем, там кувыркнемся, здесь перелетим через пропасть на веревке.

Выглядит игра страшно хорошо. Если вам захочется остановиться и просто полюбоваться на какой-нибудь пейзаж, не стесняйтесь. С нами такое тоже было. А что сделали с Ларой! Личико — картинка! Какая мимика, как приподнимается в удивлении тонкая бровь! Искушается в тропическом пруду — вся вымокнет, поползает в грязи — измажется. А вокруг — какие-нибудь джунгли, на деревьях листочки колы-



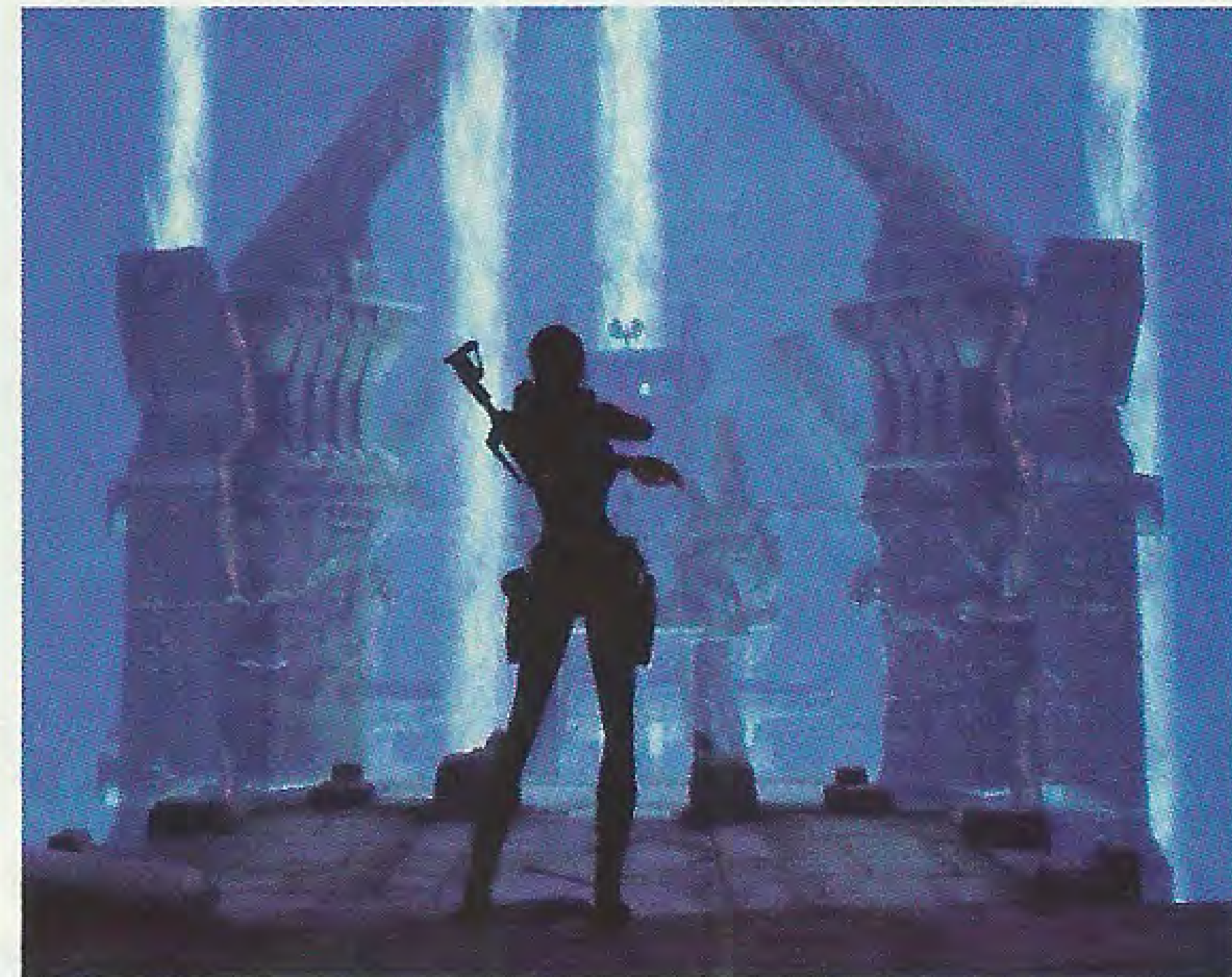
Главный наш инструмент — веревка



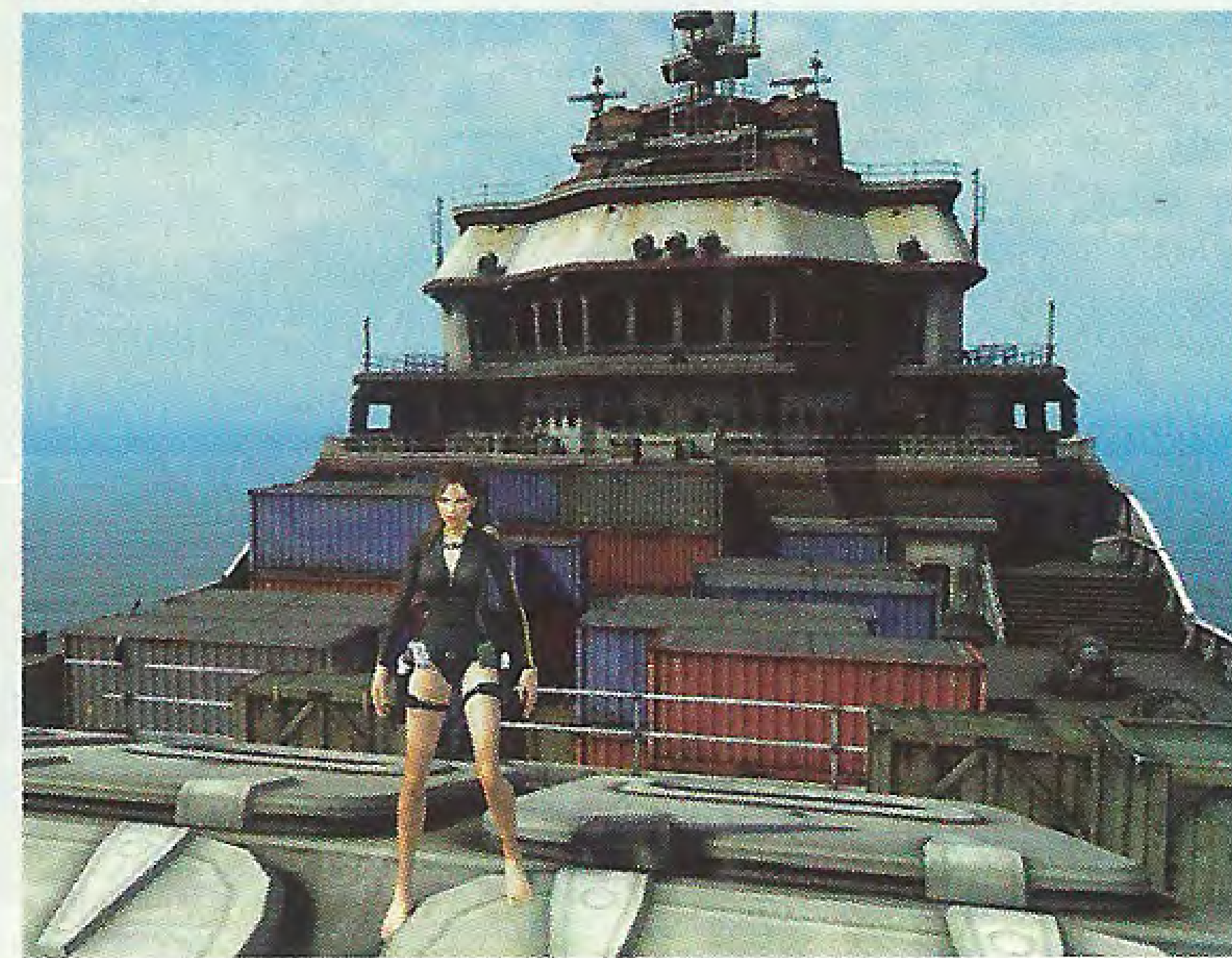
Акулы. Их в игру включили вовсе не для того, чтобы был предлог одеть Лару в резиновый костюмчик. Ничего похожего, нет...

TOMB RAIDER UNDERWORLD

“Кто-то у меня за спиной стоит, верно?”



Ух, красотища!



► шутся, где-то вода плещется (волны совершенно как настоящие)...

У Лары в рюкзаке снова прятан кусок веревки с крюком на конце. Только пользоваться им теперь гораздо интереснее и удобнее. Вы оглядываетесь и понимаете, что если сейчас спуститесь по веревке вон туда, а потом раскачаетесь, пробежитесь по стене и отцепите крюк, то окажетесь примерно там, где нужно. И снова такое ощущение, будто вы сами только что проложили маршрут, а не просто поняли, чего от вас хотят разработчики. Вербку можно даже набрасывать на предметы и подтягивать их к себе или поворачивать при ее помощи огромные рычаги и колеса.

Даже подводные приключения Лары в Underworld не вызывают отвращения. В случае с Tomb Raider это очень серьезная похвала. Плавание

остается самым слабым элементом игры, но вам хотя бы не приходится сражаться с корявым управлением, в то время как Лара в пятнадцатый раз подряд захлебывается и камнем идет на дно. О кислороде вообще не стоит беспокоиться, потому что наша героиня берет с собой акваланг даже в душ. Ну и опять же, благодаря эффектному дизайну уровней, вы надолго запомните прогулки по затопленным руинам в окружении стаек тропических рыб. Единственное, о чем придется задуматься, — периодические нападения акул.

Кстати, о вымирающих видах. Вас снова ждут встречи с животными из „Красной книги“, только на этот раз Лара захватила с собой ин-

ектор, заправленный снотворным. То есть при желании вы можете пройти игру, не убив ни одной зверушки. В штабе „Гринпис“ наверняка откупоривают шампанское и готовятся праздновать.

С боевой системой в старых Tomb Raider тоже не все было

ладно. Мы всегда любили TR за акробатику, а не за схватки (то же самое можно сказать о новой трилогии Prince of Persia). В Underworld все так же нет сражений, после которых думаешь: „Ого, вот

это было круто!“ Но зато и сами схватки стали проще.

Лара научилась не только расстреливать, но и пинать подобранных слишком близко врагов. Еще в игре есть целая система замедления времени, но я так и не понял, как

ею правильно пользоваться. А Underworld прошел. Не знаю, о ком это говорит больше — об игре или обо мне.

И, как я сказал в самом начале, никаких битв с боссами. Как все-таки прекрасно, что все схватки с суперврагами теперь происходят в роликах, где им самое место. Вместо огромных боссов разработчики предлагают головоломки повышенной сложности. Разгадав финальный уровень, лично я почувствовал себя гением и в очередной раз поблагодарил бога за то, что он вразумил Crystal Dynamics. Игра, посвященная гимнастике и исследованию руин, должна заканчиваться большой прыжковой головоломкой, а не рукопашной с каким-нибудь древним злом.

Увы, вразумив дизайнеров уровней, Господь забыл о сценаристах. Например, практически в самом начале

Разгадав последний уровень, чувствуешь себя гением

ГИГАНТОМАНИЯ

Не охраняется государством

Пейзажи, которые лишают дара речи



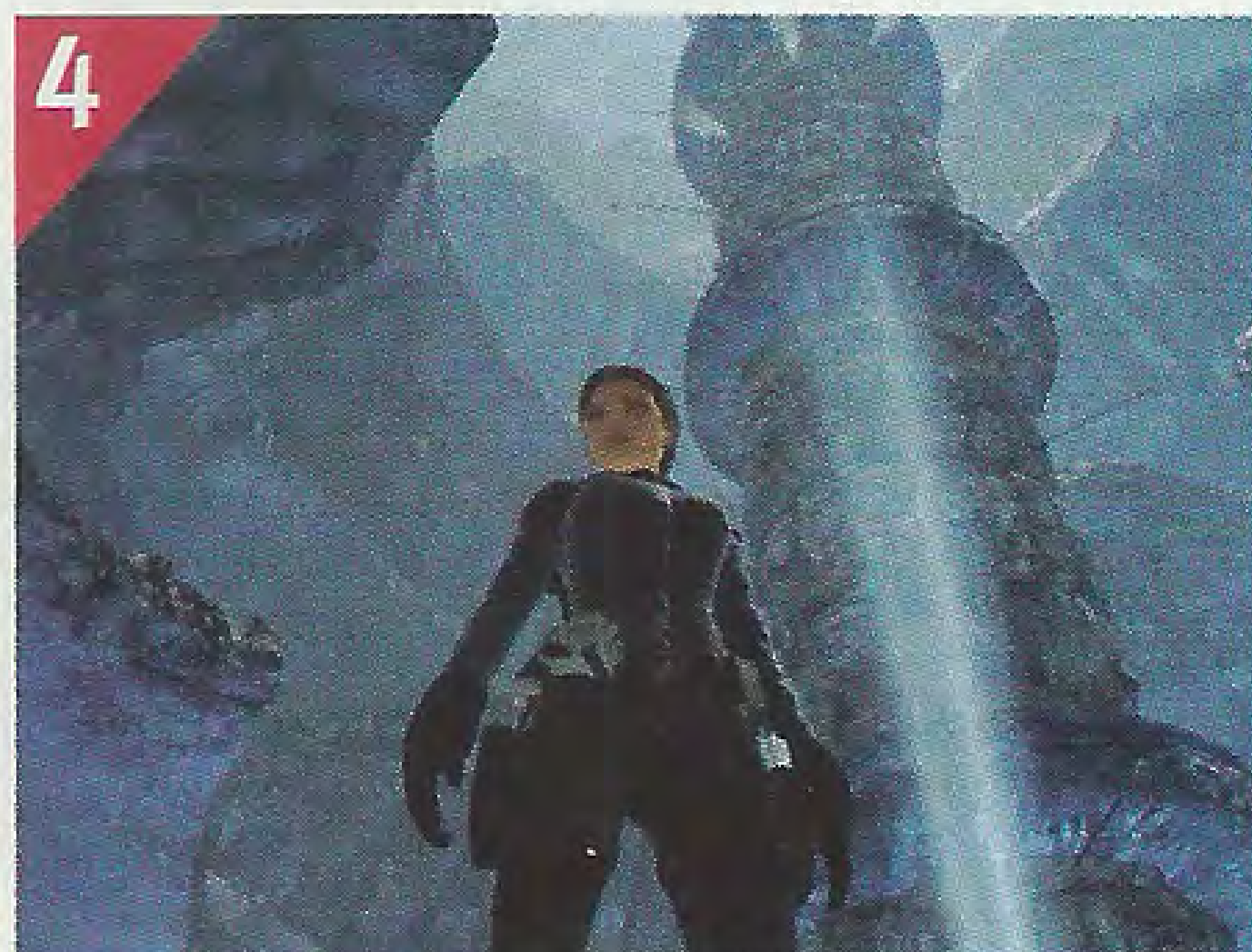
1 Шива, оседлавший Кали. Лара могла бы поместиться в одной его ладони. Возиться с этой статуей приходится в начале игры.



2 Поместье Крофтов. Семейное гнездо объято огнем. Вы удираете, а оказавшись на улице, видите вот такую картину.



3 Эти статуи — тоже части огромной головоломки. Чтобы ее решить, вам придется запустить древнюю машину, собрать несколько драгоценных камней... и это еще не все!



4 По скриншоту не определишь настоящих размеров этой башни. Вы карабкаетесь вверх, по пути поворачивая части огромного здания.

„...а это я в Мексике“

ОКНА ОТКРОЙ

Вот сюда надо попасть. Вы очень скоро приучаетесь воспринимать фасады древних зданий как своеобразные лабиринты. Посмотрите чуть ниже и правее: по этим кирпичам можно подняться к окну.

ПОЛИГОН

Вот вам прекрасный пример того, как можно сделать игру более естественной. Стены, по которым карабкается Лара, кажутся абсолютно настоящими — обвалившиеся кирпичи, менее явные выступы и упоры для ног.

В ПЛАТЬИЦЕ БЕЛОМ

В начале уровня вы наряжаете Лару в новый костюм. Дети обычно выбирают дерзкое мини, люди постарше одевают героиню в более практичные одежды. Чисто из уважения.

ДИКАРИ

Он не спит — он мертв. Потому что пытался застрелить мою Ларочку. Никто не смеет поднимать на нее руку. Никто! Поняли? Точно? Если не поняли, придется и вас тоже уничтожить.

СПЯЩИЕ ЛЬВЫ

Он не мертв — он просто спит. Не волнуйтесь. Совсем скоро он проснется и сожрет охотящихся на меня наемников. Приятно, что животные тоже иногда вам помогают.

Underworld на сцене появляется злой двойник Лары. Так вот, это ружье висит у вас над головой всю игру, да так и не стреляет. Ну и зачем, спрашивается, было огород городить? Впрочем, с сюжетом в Underworld вообще беда, поэтому про невыстрелившего двойника можно и забыть. Очень интересно читать записи в Ларином дневнике, посвященные в основном роли подземного мира в разных мифологиях. Из них я узнал много интересного о древних скандинавах — например, смешное слово „Иггдрасиль“. Но когда начинаются ролики, хочется заткнуть уши. Персонажи обмениваются бессмысленными репликами, герои из отрицательных превращаются в положительных и обратно, из ниоткуда появляются и в

никуда уходят все новые и новые враги.

А жаль. После мастерски написанного сценария Legend выдать такое... Зачем Алистеру и Зипу запретили общаться с Ларой по радио? Их диалоги здорово поднимали настроение и напоминали, что на самом деле мы в этом затерянном мире не одни. Теперь же бедняжке Ларе приходится самой себя развлекать, комментируя происходящее в диктофон.

Но Underworld так хорошо понимает, что хорошего было в Tomb Raider, и так ловко обходит наиболее неприятные и скучные элементы прошлой игры, что мы готовы простить ей многое. Помните головоломку с огромными шестеренками из Anniversary? Ты, что прямо перед кошмарной схваткой с тираннозавром? Так вот

Underworld целиком из таких головоломок состоит! И никаких дурацких динозавров!

Особо стоит отметить управление. Underworld любит клавиатуру и мышь. Ни разу за всю игру у вас не возникнет необходимости в геймпаде. Но если вы подключите, например, контроллер от Xbox 360, пиктограммы-подсказки на экране изменятся на изображения соответствующих клавиш геймпада. Вот так и надо портить игры на ПК! Спасибо тебе, Eidos!

Потрясающая архитектура, чудесный дизайн уровней и

непривычная масштабность — благодаря всему этому Underworld может по праву называться лучшей частью многострадального сериала Tomb Raider. Игра все еще слишком коротка, боевая система которой год просит каши, а Лара время от времени прыгает не туда, куда нужно. Но все это пыль по сравнению с поразительными достоинствами Underworld. Все немедленно в подземелья!

**ДЖОН УОКЕР
СЕРГЕЙ ВИННИН**

Лучшая часть Tomb Raider

PCGAMER Правильный Tomb Raider.

ЭТО

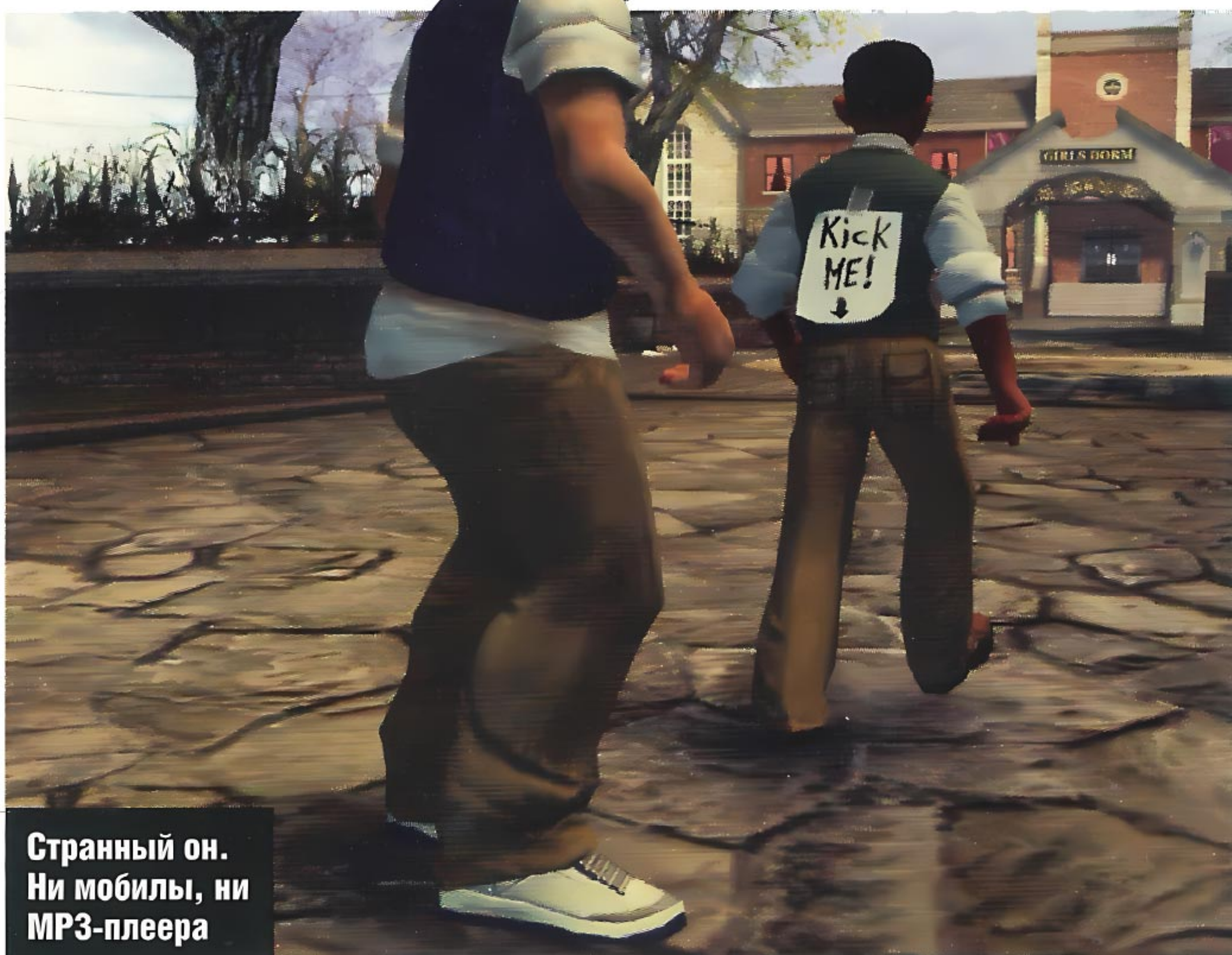
➤Прыжки ➤Эпично
➤Недлинно

ЭТО НЕ

➤Хорошо написано
➤В коридорах
➤Жестоко к животным

МИФ

86%



Странный он. Ни мобилы, ни MP3-плеера



Игры, гонки, призы. В каждой игре должен быть луна-парк

BULLY

Назад в школу

Первый урок: история. Bully вышла в 2006 году на PS2. Подлинное дитя Rockstar: открытый мир и масса миссий, как в GTA. Правда, здесь все происходило в американской средней школе.

В марте 2008 года на Xbox 360 и Wii вышла расширенная версия игры, с новыми возможностями, персонажами и улучшенной графикой. А еще через семь месяцев наконец-то настала очередь ПК.

Итак, дети, чем же занималась Rockstar все это время?

с клавиатуры. Но мы до этого еще дойдем.

Вы играете за 15-летнего Джимми Хопкинса, ребенка из сложной семьи, которого последовательно исключили из нескольких школ подряд. Его мамочка отправляется в восьмимесячное свадебное путешествие с очередным мужем, а Джимми записывают в очень неприятное образовательное заведение, где приходится драться за выживание, посещать уроки и пытаться делать все это, не выходя за рамки драконовских школьных правил.

Если вы играли в любую из GTA, то моментально поймете, что к чему. Игра начинается на карте приличных размеров, где надо выполнять миссии и побочные квесты, балансируя

между соперничающими бандами. Только банды эти — школьные: качки, ботаники, богатеи и прочие. Вместо машин — скейтборды и велосипеды. Вместо проституток и наркотиков — разбитные школьницы и рогатки.

И самое главное, Джимми должен ходить на уроки дважды в день, или, по крайней мере, не попадаться, когда прогуливает. А ночью ему нужно спать, иначе в два часа он просто свалится с ног. Поэтому вам постоянно приходится планировать дальнейшие действия. Игровой мир постепенно расширяется, а способности Джимми растут. Тут мы и подходим к первой ошибке разработчиков: к урокам, которые посещает герой.

Идея замечательная: Джимми получает новые умения и навыки на занятиях. Уроки рисования улучшают его умение целоваться (целуя девочек, герой получает дополнительное здоровье — совсем как в реальной жизни). Успешно сданные контрольные по английскому помогают отбрехаться от врагов. На химии он учится делать петарды, зудящий порошок и бомбы-вонючки. Но каждый урок (не считая фотографии и физкультуры) — дело нудное: вам нужно либо просто нажимать вовремя определенные клавиши, либо решать тупые головоломки, которые не украсили бы даже самую скверную казуальную игру. Это не удовольствие, это рутина.

А так игра великолепна. Вы катаетесь по постепенно открывающемуся городу,

Вместо наркоты — шарики и рогатки

Моментальная рецензия

Младшая сестра GTA. Помогите Джимми Хопкинсу.

- ☒ Пинки
- ☒ Поцелуи
- ☒ Карнавалы
- ☒ Мыши

Халтурный порт отличной игры. Спасибо, Rockstar.

КЛАСС

Учить уроки

Уроки Bully могли бы быть куда интересней



ХИМИЯ „Нажми клавишу вовремя“, увй. Никогда не бывает сложно, но можно делать бомбы-вонючки.

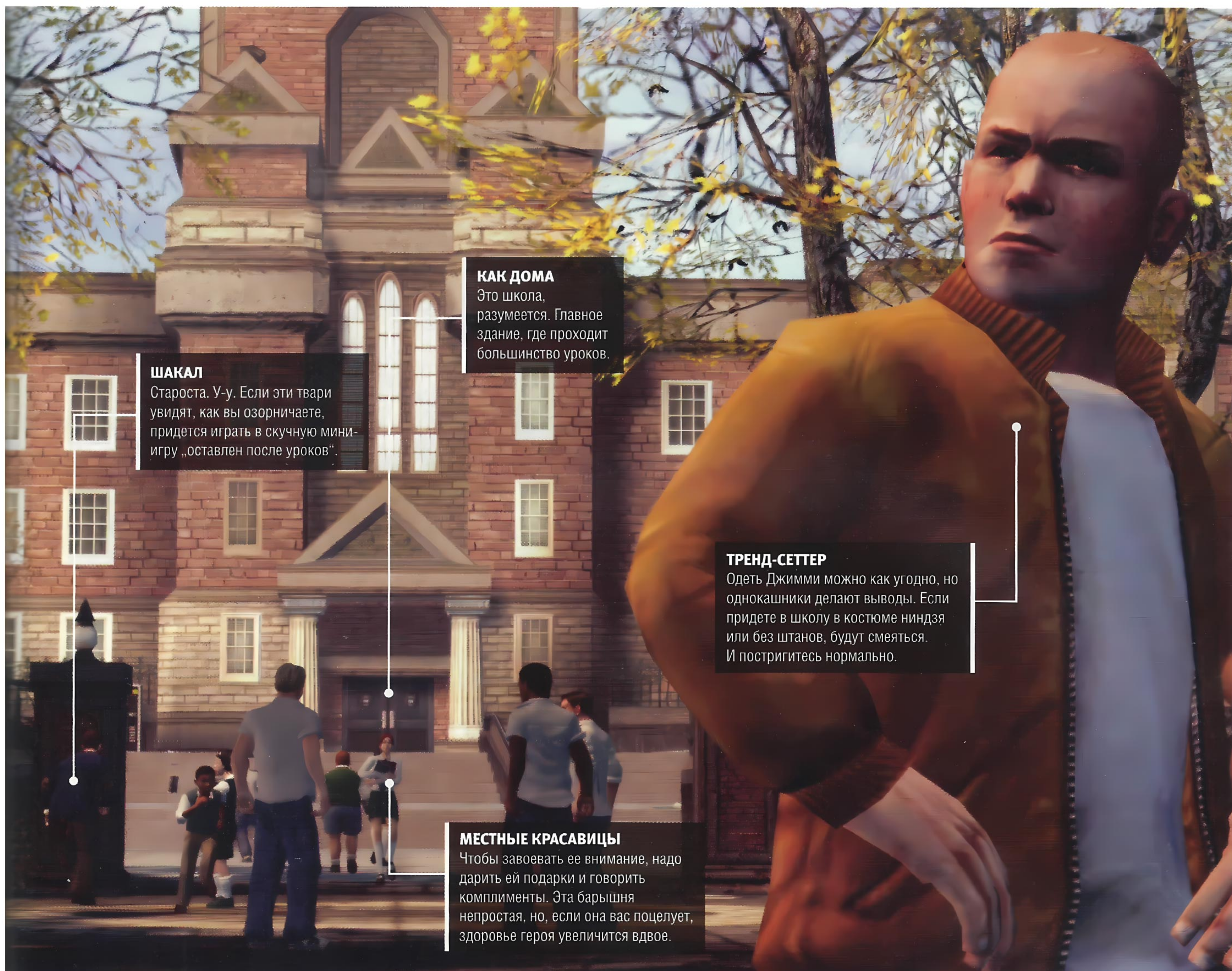


МУЗЫКА И опять клавиши, на этот раз лишь две. И опять несложно, даже для меня, а я не знаю, с какого конца брать за Guitar Hero.



ФИЗРА Ура, физра! Вас учат новым бойцовским приемам и заставляют играть в вышибалу. Совсем недурно.

„Teacher, leave those kids alone!“



ШАКАЛ

Староста. У-у. Если эти твари увидят, как вы озорничаете, придется играть в скучную мини-игру „оставлен после уроков“.

КАК ДОМА

Это школа, разумеется. Главное здание, где проходит большинство уроков.

ТРЕНД-СЕТТЕР

Одеть Джимми можно как угодно, но одноклассники делают выводы. Если придете в школу в костюме ниндзя или без штанов, будут смеяться. И постригитесь нормально.

МЕСТНЫЕ КРАСАВИЦЫ

Чтобы завоевать ее внимание, надо дарить ей подарки и говорить комплименты. Эта барышня непростая, но, если она вас поцелует, здоровье героя увеличится вдвое.

деретесь с хулиганами, ходите в луна-парк, крадетесь по местной психушке, завоевываете сердца школьниц, побеждаете разные группировки... Куча деталей, миллиарды побочных квестов, велосипедные трюки, жизнь города вокруг вас – все это сверкающие грани таланта Rockstar.

Несмотря на то что игра называется Bully, а в главной роли довольно хулиганистый подросток, цель как раз в том, чтобы остановить узаконенное хулиганство в школе. Э-э... отметелив всех. И еще одна странная вещь: насколько негативно игра относится к действительно социально неприемлемым вещам. К примеру, вы никогда не курите. Если вы ударите девочку или маленького ребенка, игра тут же даст вам сдачи, да так, что

на всю жизнь запомните. Ближе к концу, когда начинается настоящее светопреставление, все барышни таинственным образом исчезают, за исключением одной, попавшей под перекрестный огонь. Да, бывает жестоко. Да, в определенный момент приходится облить учителей человеческим дерьмом. Но все равно Bully – игра, которая учит хорошему.

Хуже всего на ПК с управлением. Это какая-то идиотская шутка; мышь для Rockstar остается тайной за семью печатями. Даже переназначение управления сделано мерзко. Когда игра сказала мне: „Нажмите [колесико мыши] вверх одновременно с [колесико мыши] вниз“, я сдался и позаимствовал у Тима геймпад от Xbox 360. Молодцы, неплохо поглумились.

В ходе обучения выскакивает подсказка, где написано НЕ ПЕРЕВЕДЕНО. Вскорости после этого игра сообщает, что миссия провалена из-за того, что кого-то побили. Кого-то, кто стоял за моей спиной, невредимый. Персонажи много и с удовольствием врезаются в стены. Да, и в мини-игре по биологии управление меняется на обратное. Все это здорово раздражает.

И тут возникает противоречие. Bully – фантастическая

штука. Графика частенько обнаруживает свои PS2-корни, но сделано все потрясающе, и играть в это – страшно интересно. Однако перед нами непростительно, запредельно грубый порт, авторы которого не позаботились даже о курсоре для меню.

И все же пропустить эту игру нельзя. А потому, несмотря на все недостатки, я вам ее очень рекомендую.

**ДЖОН УОКЕР
АНДРЕЙ ЛАМТЮГОВ**

PCGAMER Отличная игра. Портитована скверно.

ЭТО

➤Просто фантастика ➤Сильно испорчено ➤Много поцелуев

ЭТО НЕ

➤Про хулиганство
➤Противоречиво
➤Сделано для ПК

Жертва

78%



Все прошло чертовски неудачно



С ускорением картинка размывается



Единственный вид спорта, в котором главная задача снаряжения — сохранять внутренние органы на своих местах

MOTOGP 08

На колесах

МotoGP 2008 примкнула к длинному списку игр, пытающихся усидеть на двух стульях. Левое ее полушарие создано любить тех, кто не чурается гоночного хардкора, кому подавай реализм; правым же игра тщится не забыть о том, что людей-то надо развлекать.

В игре представлены три схемы управления байком — от самой простой, аркадной для новичков, до симуляторной, в которой выключается удерживающая мотоцикл на трассе виртуальная страховка. Забавно реализован учебный режим: в зависимости от успе-

хов во время тестового заезда обучение предложит игроку соответствующую его мастерству степень сложности. Если катаетесь так, что большую часть времени собственной задницей чертите следы на обочине, ждите предложения сыграть в аркаду.

С завершением обучения предупредительность игры никуда не исчезает. MotoGP ненавязчиво знакомит играющего с принципами сезонных обновлений: каким образом прогрессируют гонщики, мотоциклы, трассы. Добавлен режим карьеры. Он довольно бесхитроу и сильно напоминает аналогичный режим в Race Driver: GRID. Вместе с тем за своего гонщика переживаешь: игра мягко заставляет добиваться регалий и купаний в шампанском, но притом не гарантирует, что ваш персонаж не попадет на стол к хирургу или не загремит на полугодовой курс физиотерапии. Местная карьера укладывает на обе лопатки идейно сходный „чемпионат“ игры SBK-08.

Здесь вы начинаете игру новичком в скромной соревновательной категории „125 килокубиков“. Продвижение по лестнице успеха откроет новые усовершенствования для байка, экипировку, предложения от платежеспособных команд.

В итоге, рано ли, поздно ли, но гонщик дорастет до права состязаться с именитыми пилотами класса Гран-при.

Геймплей слабо отличается от того, что демонстрировали прошлые версии: все те же события на тех же трассах. Зато MotoGP 08 красивее других мотосимуляторов. Детализация трасс и отображение толп зрителей, самой жизни вдоль дорог, по правде, отстает от вышеупомянутого GRID, да и

моторы рычат как-то... странно.

Разочарованными, скорее всего, останутся любители реализма. Они быстро разглядят подвох: даже в самом реалистичном режиме поведение мотоцикла рассчитывается по упрощенным формулам. В действительности никакой математической модели расчета поведения не предусмотрено: игра не возражает против бешеного ускорения и черчения жирных полос на асфальте, лишь бы гонщик не забывал загодя наклонять мотоцикл, чтобы вписаться в поворот.

Игра, бесспорно, затеряется в череде крупных новогодних релизов. Но пропустит-то ее массовый игрок. А фанаты мотоциклов заметят и оценят.

МАЙК ШЭННЕЛ
АНТОН БЕЛЫЙ

Самый красивый МОТОСИМ

PC GAMER На пределе возможностей.

ЭТО > Быстро > Лицензировано
> С Валентино Росси

ЭТО НЕ > Достаточно ревуче
> Симулятор
> Слишком весело без джойстика

Карьеризм

79%





Общайся иначе! Знакомься быстрее!



Общайся иначе! Знакомься быстрее!



Мобильная аська
Будь на связи



Фотокамера
Сделай фото!



Фотогалереи
Размести фото!



Форум
Выскажись!



Блоги
Веди дневник



Почта
Читай и отправляй!



Yapp! Goods
Книги, музыка, видео



Анекдоты
Ржунимагу!



Платежи
Платежи за мобильник и пр.



Скидки и бонусы
Подарки, распродажи, акции



Прогноз погоды
Более 4000 городов



Игры
Померься с друзьями



ТВ-программа
Узнай, что смотреть!



Знакомства
На любой вкус и цвет

Мульти-портал Yapp!™ имеет мобильную аську, благодаря которой вы можете отправлять короткие сообщения в 300 раз дешевле смс!

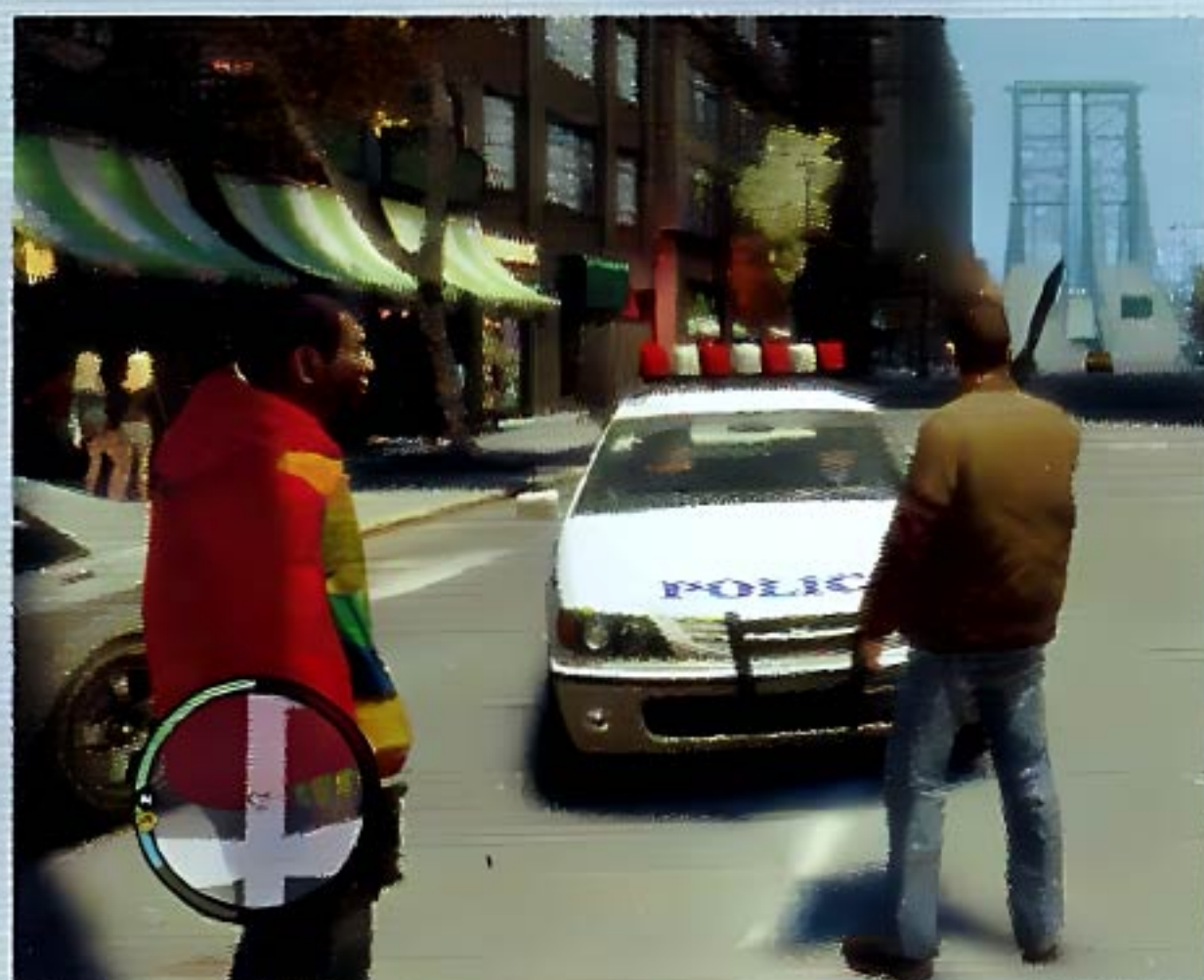
- ✓ Легкая установка.
- ✓ Общение на ходу.
- ✓ Знакомства в любом месте.
- ✓ Мобильное фото.
- ✓ Более 20 разных сервисов.

Регистрируйся:
✉ SMS Yapp! на номер 1313
🌐 www.yapp.ru
📱 wap.yapp.ru

УГОЛОК ПОЛЬЗЫ

ВСЕ РЕЦЕНЗИИ НОМЕРА

GRAND THEFT AUTO IV
Стр. 40 **92%**



WRATH OF THE LICH KING
Стр. 48 **93%**



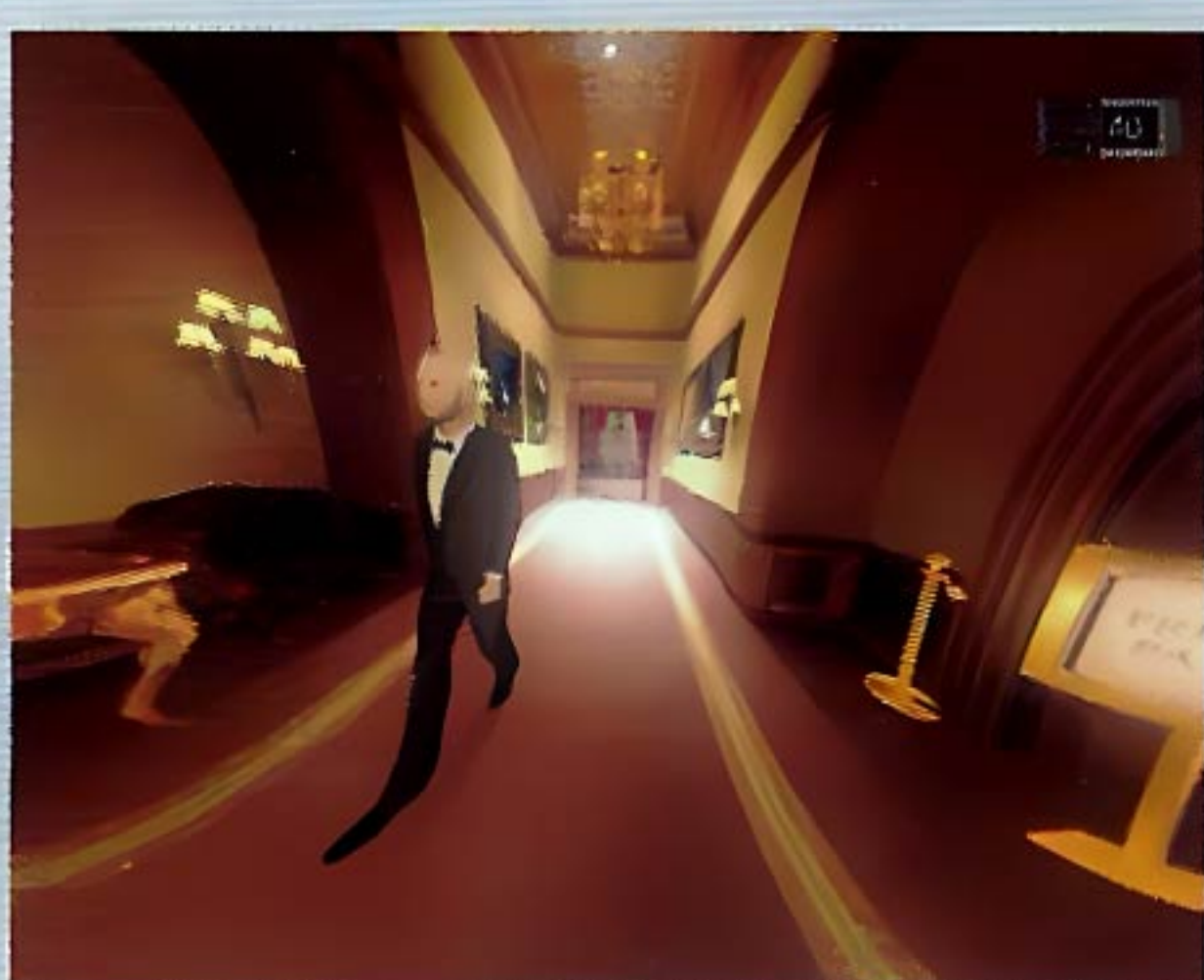
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
Стр. 56 **77%**



SACRED 2: ПАДШИЙ АНГЕЛ
Стр. 58 **57%**



“007: КВАНТ МИЛОСЕРДИЯ”
Стр. 60 **65%**



TOMB RAIDER UNDERWORLD
Стр. 64 **86%**

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION
Стр. 68 **78%**

MOTOGP 08
Стр. 70 **79%**

ПРОГРАММА ПЕРЕДАЧ НА ЗАВТРА

В ближайших номерах PC GAMER будут отрецензированы...

НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЛИЗ	НАШ ПРОГНОЗ
Xenus 2: Белое золото	„Руссобит-М“	Уже	Вторая попытка. Скрестили пальцы.
ВК Онлайн: Копи Мории	IT Territory	Зима	Под землей будет весело и страшно
Prototype	Sierra	Зима	Должно выйти по графику.
Анабиоз	1С	Осень	Заранее боимся.
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Sierra	Осень	Часто здесь бываешь, детка?
Football Manager Live	Sega	Декабрь	Практически готова. Релиз неотвратим.
Dynasty Warriors 6	Koei	Вот-вот	Снова один в поле...
A Vampyre Story	Ascaron	Осень	Как карта ляжет.
Lord of the Rings: Conquest	EA	Январь	Нет конца у Кольца.
Disciples 3	„Акелла“	Весна	Ренессанс или мрачное Средневековье?
BattleForge	EA	Весна	Вроде все по графику.
Codename: Panzers - Cold War	Atari	Февраль	„Панцер“ значит „танк“...
The Godfather 2	EA	Февраль	А кто его крестники?
Need for Speed Undercover	EA	Декабрь	Еще быстрее!
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	Зима	Сэм прячется. У вас за спиной.
Aliens: Colonial Marines	Sega	Весна	Кому чужой, а кому и свой.
Damnation	Codemasters	Зима	Уже готовим шляпы и револьверы.
Starcraft 2	Blizzard	Зима	Ун таро адун 2.
Silent Hill: Homecoming	Konami	Зима	Соскучились по медсестрам...
Red Faction: Guerilla	THQ	Январь	Ну что ж, попартизаним немножко.
F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros	Осень	Вот-вот... Еще немножечко.
Empire: Total War	Sega	Осень	Снова война. Снова в поход.

*Издатель в Европе. Информацию об издателях в России ищите в рецензиях на игры.

PC GAMER

НАСТОЙЧИВО РЕКОМЕНДУЕМ

Лучшие игры последнего времени



SPORE
Экосистема, населенная чудесными созданиями и кошмарными уродами. PCG **91%**



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
Разнообразнее, чем TrackMania, в миллион раз безумнее, чем Burnout. PCG **82%**



GAL CIV II: TWILIGHT OF ARNOR
Было интересно, стало еще интереснее. PCG **90%**



MASS EFFECT
Настоящий научно-фантастический эпик и радость для всех нас. PCG **89%**



BIONIC COMMANDO REARMED
Как же весело перелетать с одной платформы на другую при помощи бионической руки! PCG **82%**



FAR CRY 2
Увлекательная история о том, как война корейит человеческие судьбы. А вы ей помогаете. PCG **94%**

БОЛЬШАЯ ОХОТА НА ИГРЫ

Причина, по которой вам нужен ПК

ПОСЛЕДНЯЯ МОДА

АЛЬТЕРНАТИВА

КЛАССИКА ЖАНРА

ШУТЕРЫ ОТ
ПЕРВОГО ЛИЦА

HALF-LIFE 2 & EPISODE 1

Vivendi
Valve
www.valve.com
www.valvesoftware.com



„Квинтэссенция всего лучшего, что было в шутерах за последние пять лет... Пропустить эту игру – преступление!“ **96%**

BIOSHOCK

Take 2
Irrational Games
www.2kgames.com/bioshock



„Мрачный шедевр. В нем есть богатство и фантазия, от которых мы уже отвыкли в играх.“ **95%**

DEUS EX

Eidos
Ion Storm
www.deusex.com



„Самый настоящий интерактивный роман. Это пощечина горе-писателям, напоминание о том, насколько прекрасным может быть искусство.“ **95%**

Также рекомендуем Halo ■ No One Lives Forever 2 ■ Far Cry ■ Thief: Deadly Shadows ■ Tribes: Vengeance ■ Call of Juarez ■ Brothers in Arms ■ Doom 3 ■ Quake 4 ■ Call of Duty 2 ■ Prey ■ FEAR

СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ
ВРЕМЕНИ

WORLD IN CONFLICT

Sierra
www.worldinconflict.com



„Третья мировая война гораздо интереснее, чем мы думали. Мозги Total War и динамичность Battlefield.“ **88%**

COMPANY OF HEROES

THQ/Relic
www.companyofheroes.com



„Лучшая RTS о Второй мировой. Проста и легка, как и все гениальное.“ **94%**

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

THQ
Relic
www.dawnofwar.com



„Безумное и одновременно требующее большой сосредоточенности побоище. Лучшая НФ-стратегия.“ **91%**

Также рекомендуем Age of Empires III ■ Perimeter ■ Warhammer 40K: Dawn of War ■ Homeworld 2 ■ Black & White ■ Sacrifice ■ Starcraft ■ Soldiers ■ Empire Earth 2 ■ Rise of Nations ■ Rise & Fall

ОНЛАЙН

WARHAMMER ONLINE

EA
EA Mythic
www.war-europe.com



„Самая важная и интересная MMORPG со времен World of Warcraft. Это не игра - это война на уничтожение.“ **88%**

EVE ONLINE

Crucial
Crowd Control
www.eve-online.com



„Бессовестно красивая, умная и сложная MMORPG. Мечта поэта.“ **90%**

WORLD OF WARCRAFT

Vivendi
Blizzard
en.wow-europe.com



„Наверяд ли в ближайшие несколько лет появится хоть одна фэнтезийная MMO, которая сможет быть достойным конкурентом этому шедевру.“ **94%**

Также рекомендуем EverQuest II ■ Star Wars: Galaxies ■ Dark Age of Camelot ■ Anarchy Online ■ Final Fantasy XI ■ PlanetSide ■ A Tale in the Desert 2 ■ Guild Wars ■ Second Life ■ City of Villains

СТРАННОЕ

SPORE

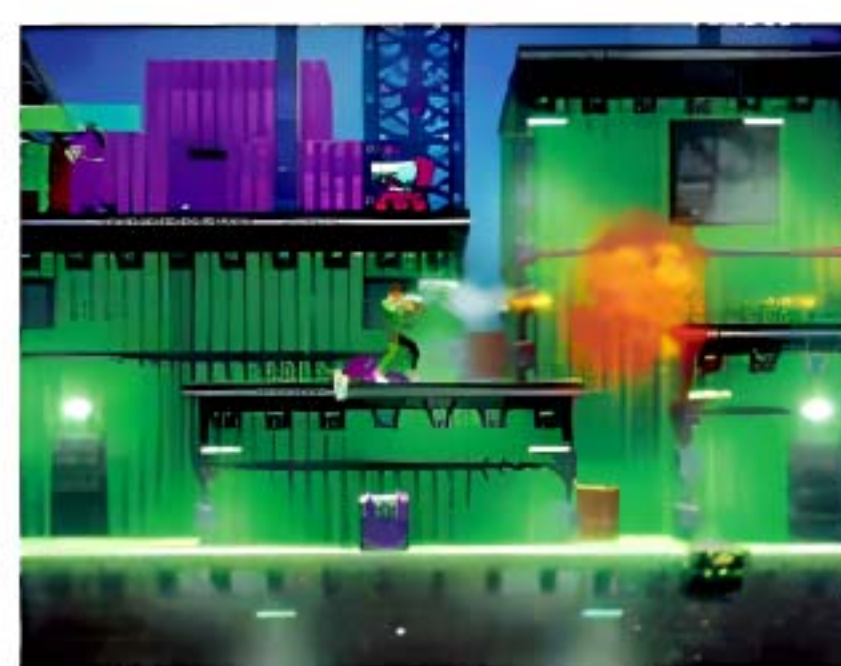
Electronic Arts
Maxis
www.spore.com



„Почти идеальное игровое описание жизни Господа нашего Бога. Очень красиво и непросто мило. А еще здесь можно собрать прямоходящий пенис.“ **91%**

BIONIC COMMANDO REARMED

Capcom
GRIN
www.bioniccommando.com



„BCR своим существованием доказывает, что двухмерные платформеры все еще актуальны. Даже на ПК.“ **82%**

DARWINIA

Introversion
Introversion
www.darwinia.co.uk



„Смесь стратегии и аркады, которая напомнит вам, за что именно вы так любите игры.“ **90%**

Также рекомендуем X-Wing Alliance ■ Freespace 2 ■ Frontier: First Encounters ■ X-Wing vs TIE Fighter ■ Darkstar One ■ Privateer 2 ■ Star Trek: Bridge Commander ■ Weird Worlds

ВОЙНА

MEDIEVAL II: TOTAL WAR

Activision
Creative Assembly
www.totalwar.com



„Лучшая игра, когда-либо появлявшаяся на вашем мониторе. Знакомьтесь, это новый король стратегий.“ **94%**

COMBAT MISSION: AFRIKA KORPS

CDV
Battlefront
www.battlefront.com



„Очень убедительная и тщательно продуманная стратегическая игра. Настоящий глоток свежего воздуха.“ **86%**

CLOSE COMBAT 2: A BRIDGE TOO FAR

Microsoft
Atomic
www.closecombat.org



„Невероятная стратегия! Командуете ли вы Союзниками или Осью, будьте готовы к приятным сюрпризам.“ **86%**

Также рекомендуем Sid Meier's Railroads! ■ Vegas: Make it Big ■ Monopoly Tycoon ■ Startopia ■ Pharaoh ■ The Settlers 4 ■ Evil Genius ■ SimCity 4 ■ Children of the Nile ■ Rollercoaster Tycoon 3



журнал

ХУЛИГАН.



Cool only



WARHAMMER ONLINE

ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

Блицкриг, или Подвиг Офисной Крысы

Как назло, одним из крупнейших игровых событий года оказался Warhammer Online. Онлайн-игра. Штука, не вписывающаяся в жизнь нормального социального существа. Fallout 3 или, к примеру, Dead Space подкованное в играх социальное существо может запросто употребить

между подготовкой к новогодним праздникам и поглощением глнтвейна с подружкой, а вот по-быстрому получить удовольствие от ММО-игры практически невозможно — нужно непременно разрушить свою жизнь, зарасти плесенью. Поверьте, в случае с WAR так и будет, если не прибегнуть к нашей помощи.

В этом материале мы собрали всю информацию, необходимую, чтобы не только с ходу уловить, что к чему в этой дикийвинной игре (не обижайтесь, но статистически для большинства из вас главной онлайн-игрой до сих пор был World of Warcraft, а по сравнению с ним WAR — дикийвинка), но и,

не выходя из состояния идиотской Норбековской эйфории, поочередно отведать всех самых крутых геймплейных деликатесов, а затем получить возможность вернуться в реальную жизнь зарядившимся, отдохнувшим и с классными фотками.

ВЛАДИМИР РЫЖКОВ

УМЕЙ ЕГО ГОТОВИТЬ

Как играть в WAR, чтобы „въехать”

Резать, колоть и рубить...

Глупо ждать от онлайн-игры умопомрачительного качества и безупречного баланса сразу после запуска и даже в течение первого года ее жизни — это верно и в случае с WAR. Если хотите проверенный вариант, езжайте отдыхать в Хорватию, а пробовать новую ММО — опыт рискованный, иногда даже болезненный.

К счастью для вас, мы уже испытали Warhammer Online на наименее ценных корреспондентах.

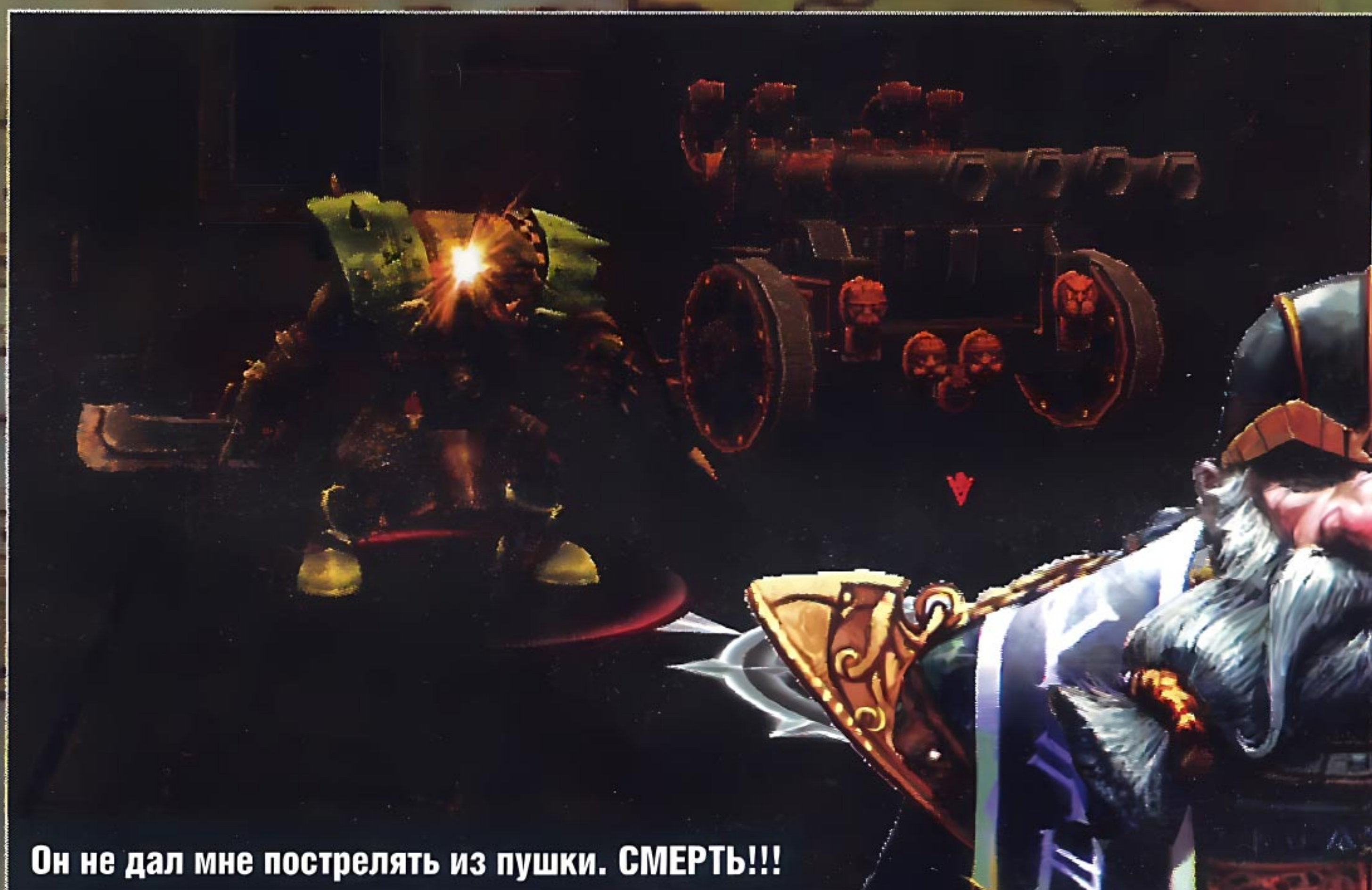
ИГРАТЬ ЗА СИЛЫ РАЗРУШЕНИЯ

Два наших сотрудника заработали нервный срыв от необходимости стрелять в положительных персонажей, но четверо уцелевших респондентов единогласно рекомендуют создавать персонажа именно на стороне Разрушения. Почему? Это веселее. Суть игры в том, чтобы, вопя от ярости, броситься к ближайшему противнику, вцепиться ему в глотку и душировать, пока он не испустит „экспу”. Такая здесь история, механика, тактика, стратегия — все. Ребята, играющие за Порядок, руководствуются тем же принципом — праведный гнев помогает им изрыгать пламя, дырявить броню и крошить черепа, но, ярость, разбавленная добрыми помыслами, уже не ярость. Нет-нет, в действительности вселенная Warhammer чрезвычайно глубока и многогранна, и в игре это видно, но, если вы пришли за весельем и только во вторую очередь за увлекательным чтением, плохие парни развлекают намного лучше. Вам не придется специально настраиваться на кровавожидный лад, получив задание “спасти добрых крестьян от нечестивых последователей Хаоса”, не нужно будет читать между строк, чтобы за приглашенными текстами положительных NPC увидеть, в каком отчаянном положении находится Империя. С миссией “SMASH DEM HUMIES!” правильное — и аутентичное! — настроение появится само собой. Мы серьезно.

ПРОХОДИТЬ КАМПАНИЮ ЗЕЛЕНОКОЖИХ

Если все упростить — именно этот фронт и именно с этой стороны удался Mythic лучше всего. Доказательством тому служит мнение самих игроков в Warhammer Online: играя на фронтах High Elves vs Dark Elves и Empire vs Chaos, редко встретишь со своей стороны кого-нибудь, кроме, соответственно, Темных Эльфов и хаоситов. А вот на фронте Dwarfs vs Greenskins, помимо собственно зеленокожих, всегда полно туристов из чужих мест! Кстати, это означает также, что здесь всегда проще собрать грамотно укомплектованную команду.

Причина такого перекося проста: здесь веселее. Прежде всего, дорогого стоит сама возможность на каждом шагу соприкоснуться с речью зеленокожих, гениальным изобретением Games Workshop (создателей вселенной Warhammer, напомним). Удивительная смесь по-детски исковерканной лексики и обезьяньей артикуляции с акцентом ямайских бандитов и мышлением парового катка — настоящее шоу, даже если читаешь только названия лагерей и первые строчки заданий! Кроме того, именно у зеленокожих наш подход к игре легализован: здесь никто не просит посвящать многие и многие игровые часы борьбе за дело Порядка или Хаоса — ты пришел ПОРУБИТЬСЯ, и все вокруг понимают и разделяют это стремление. Спорить не станем, отравить выдавшего квест NPC, как это принято у Темных Эльфов, или пострелять из адской пушки кусками порубленных на части зомби — отличные готические забавы. Однако, когда Россия прошла в финал Чемпионата Мира, все мы вели себя как Орки.



Он не дал мне пострелять из пушки. СМЕРТЬ!!!



Куча-мала часто бывает лучшим способом решения проблемы

НАЦИОНАЛЬНАЯ ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

The
Age of Reckoning

High Elves
vs
Dark Elves

**ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ**

Наша редакция так и не заметила существенной разницы между разными классами Высших Эльфов – они все на одно лицо, светловолосые и в ночнушках. Те из них, что с кошкой-переростком, каким-то образом используют ее в бою; те, что с луком, наверняка называются рейнджерами и

очень метко стреляют. Есть еще Высшие Эльфы с мечом и щитом – по-видимому, какой-то танкующий класс (хотя нашим экспертам не известны случаи, когда Высший Эльф что-то оттанковал). И еще у них есть какой-то маг. Наверное, умеет метать молнии или источать любовь – что-то в этом роде.

White Lion – ★★ (за эльфа и за кошку)

Shadow Warrior – ★★★

Archmage – ★★

Swordmaster – ★★

**ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ**

От Темных Эльфов обычно ждут каких-то ужасных извращений или хотя бы недвусмысленных намеков на порочность. Нет, увы. Во вселенной Warhammer Темные Эльфы старой школы – коварные, с зазубренными клинками и мощными ядами из трупов христианских тещ. Впрочем, есть одно исключе-

ние: на пиктограмме, обозначающей во внутриигровых меню класс Witch Elf, нарисованы ни много ни мало сиськи (можно тут написать слово “сиськи?” там, правда, именно они). Трагедия в том, что это, действительно, единственное интересное свойство класса. Кинжалы, яды, бла-бла-бла... Disciple of Khaine – брат-близнец Warrior Priest-a – правда, менее живучий и более кусачий. Сложный и интересный класс, на самом деле – им тяжело играть как надо, но, если выходит, тебя одновременно любят и боятся. Sorceress – зеркальное отражение Bright Wizard, но с глубоким декольте вместо пылающих татуировок. Ходячая магическая гаубица, если вас такое интересует.

Witch Elf – ★★

Sorceress – ★★★★★

Disciple of Khaine – ★★★★★★

ИМПЕРИЯ

На первый взгляд, в этих ребятах нет ничего особенно веселого – они положительные и понятные, как учительница рисования. Но когда доходит до дела, любой персонаж-человек вызывает у окружающих (и особенно у оппонентов) весьма яркие переживания. Bright Wizard ужасает и вражеских бойцов (идиотской прической), и своих медиков, потому что, работая на пределе возможностей, убивает заклинаниями не только врагов, но и себя. Witch Hunter, благодаря шикарной шляпе зарабатывавший кличку “каналья”, выдает такие цифры DPS, что в голове не укладывается. Впрочем, он является и излюбленной целью в PvP: его нужно убить, и если он близко (иначе убьет тебя), и если далеко (пока он до тебя не добрался). Warrior Priest – одновременно и целитель, и боец, поэтому в эксплуатации требует немалой сноровки, но зато безумно бесит окружающих своей способностью выживать в самых невероятных передрыгах.



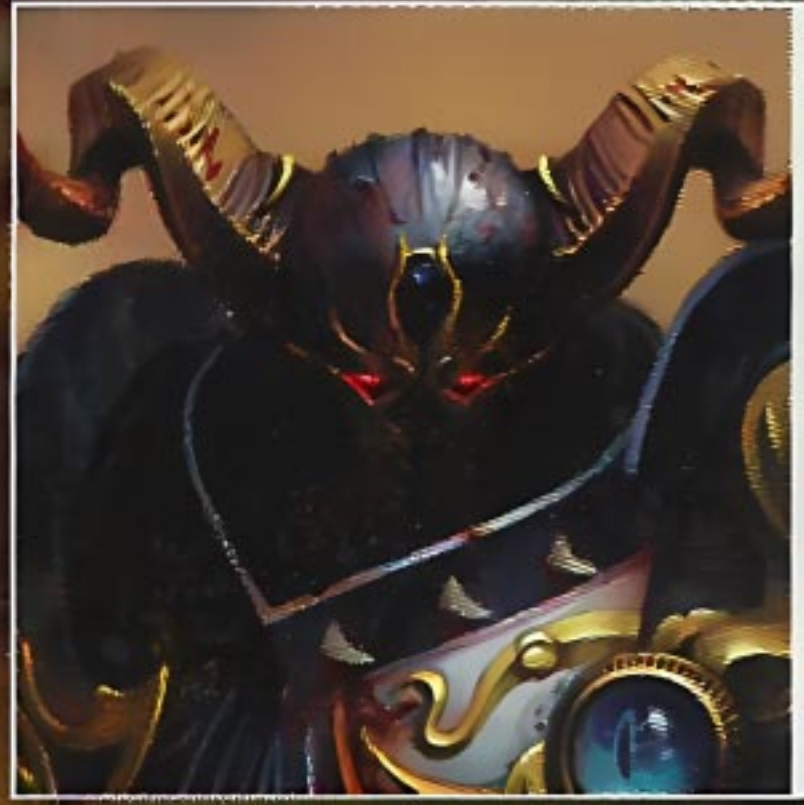
Bright Wizard – ★★★★★

Witch Hunter – ★★★★★

Warrior Priest – ★★★★★

ХАОС

Выбор подростков-готов и лидеров гильдии “Адские Ангелы Смерти из Ада”. Chosen – здоровенный мужик в крутых доспехах, от которого разит так, что друзья-готы чувствуют себя как на родном кладбище, а у оппонентов пропадает всякое желание с ним связываться. Marauder – парень, перенесший фокус с исчезновением большого пальца на новый уровень; это стоит увидеть, но лучше со стороны. Zealot смешно трясет головой, таскает с собой череп бабушки и каким-то образом развешивает положительные заклятья на союзников, а отрицательные – на врагов. Те и другие стараются его не замечать. Magus – парень на летающем сноуборде, да еще и с карманными демонами. Считает себя крутым.



Chosen – ★★

Marauder – ★★★★★

Zealot – ★★

Magus – ★★

ДВАРФЫ

Дварфы пьют пиво – одного этого достаточно, чтобы вызвать зависть. К тому же их войны сравнимы по свойствам с чудовищными Черными Орками, будучи почти в пять раз меньше ростом. Engineer – хитрое существо, чей вклад в общее дело становится заметен только при подсчете нанесенных повреждений. Он всегда остается в стороне от боя, но мы подозреваем, что его манипуляции с пушками обычно оказывают решающее влияние на исход схватки. Rune Priest? Это целитель. Оставьте его своей девушке.



Iron Breaker – ★★★★★

Rune Priest – ★★

Engineer – ★★★★★

ЗЕЛЕНОКОЖИЕ

За зеленокожих невозможно создать персонажа женского пола – следовательно, здесь одни пацаны. Самый четкий из них – Black Ork. Практически не способен убить кого-либо самостоятельно, но выглядит так жутко, что остальное уже не важно. Даст бесконечный простор для отыгрыша роли, даже если ваш английский хромает. Shaman мутный. Действительно круто лечит, но никто этого никогда не видел: все смотрят на Черного Орка. Squig Herder загребаёт жар лапками милых зверушек – сквигов. Сам же – метко стреляет издалека. Два комка зелени по цене одного!



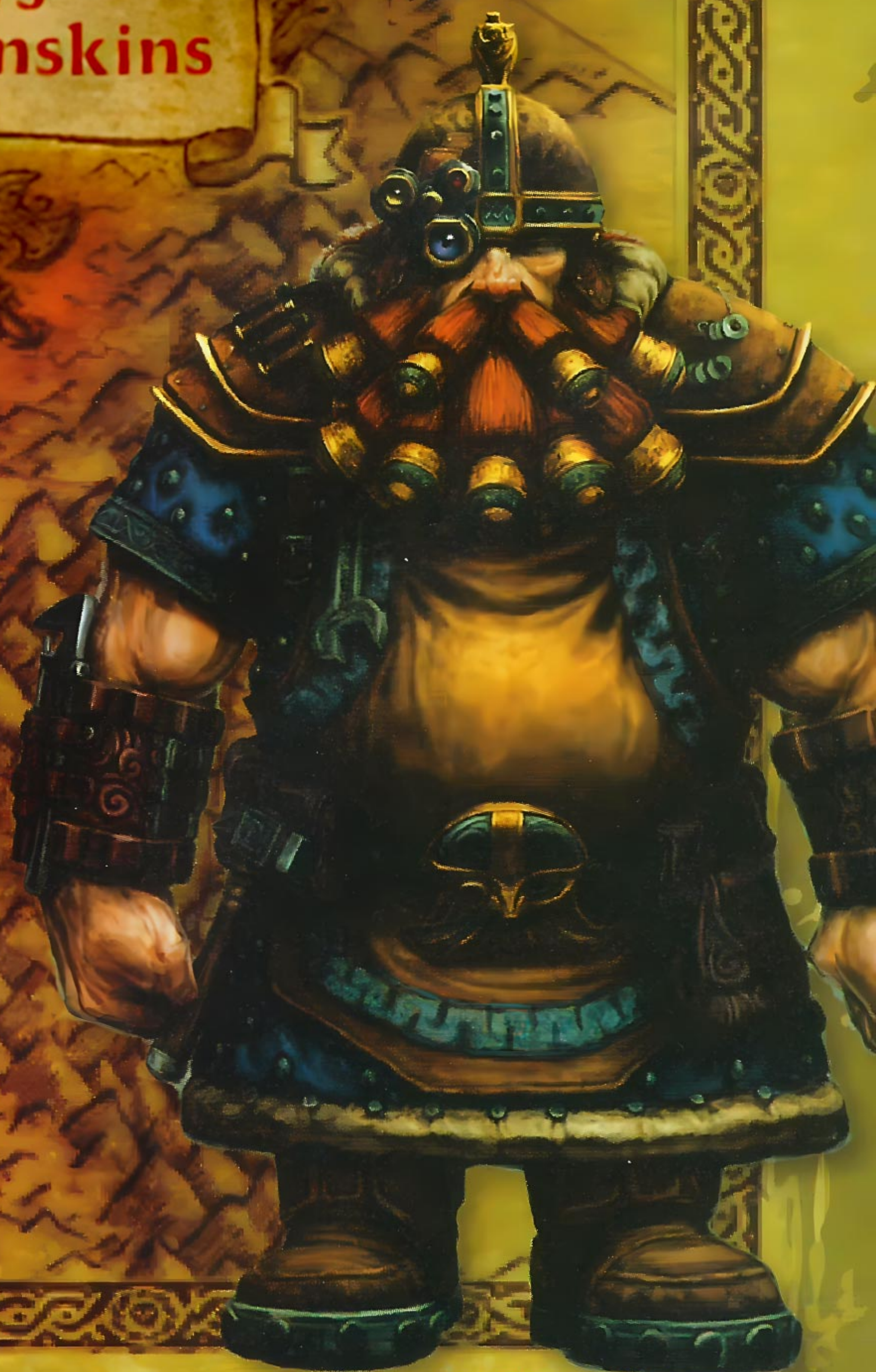
Black Ork – ★★★★★

Shaman – ★★★★★

Squig Herder – ★★★★★

Empire
vs
Chaos

Dwarfs
vs
Greenskins



ВОЙНА

ПОКА МЫ ЕДИНЫ

Публичный квест

Закон жизни

В WAR, в отличие от остальных MMO-игр, вместо одного способа прокачки персонажа на выбор предлагается как минимум четыре, и самый веселый из них – “публичные квесты”. PQ – идеальный образец ни к чему не обязывающих отношений. Воспользовавшись удачной оказией, вы просто впрыгиваете в жизнь другого игрока, что-то там вытворяете, стараясь в меру способностей произвести благоприятное впечатление (не столько на компаньона, сколько на систему оценки вашего вклада в общее дело), и в удобный для вас момент сваливаете с наградой, хотя довести дело до конца намного приятнее. Между тем в этой молодой игре уже появились традиции, соблюдение которых поможет и вам, и вашим случайным партнерам получить от процесса максимум удовольствия. Во-первых, не бегайте сами по себе. Вступление в команду не учитывается в трудовой книжке, но зато позволит целителям, магам и танкам понимать, кто из участников сражения в каком состоянии пребывает, и действовать соответственно. Во-вторых, не забывайте свою роль: танк танкует и вешает спасительное заклинание Save the Runts на персонажа, отвечающего за нанесение повреждений, тогда как последний держится около танка и жжет так, будто завтра не наступит никогда. Оба они присматривают за безопасностью целителя и мага, которые всех боятся и одновременно тоже по возможности жгут. Это бесконечно простой процесс, но стоит отвлечься, и всем хана. В других режимах игры всегда найдется тот, кто даст по морде за нарушение этих простых правил: при штурме на вас наорут партнеры по гильдии, в сценарии – кто-нибудь из “отцов”, и только анонимные партнеры по публичным квестам, самому распространенному местному развлечению, будут терпеть молча.



Эльф хрупок на вид, но страшен в гневе



Public Quest Scoreboard

Rank	Score	XP	Gold
1	?	+500	0737
2	?	+450	1111
3	?	+400	1111
4	?	+350	1111
5	?	+300	1111
6	?	+250	1111
7	?	+100	1111
8	?	+95	1111
9	?	+90	1111
10	?	+85	1111
11	?	+250	1111

Rolling for PQ Loot...

Close

Dreamshade Forest

Rolling for PQ Loot In

0:09

You have the 6th highest contribution and earned a Silver Medal bonus of +250 to your roll.

Khaine's Embrace

Khaine's Embrace - 0/1

Prize of War

Killed Adeptate Rothina - 1/1

Examined Magical Scroll - 0/1

Innocence Challenged

Dreamshade Meat - 3/3

Fjesa

Deathbringer

High Elves Slain - 10/10

Murderous Devotion

Blightback Spider - 3/3

Dreamshade Matron - 1/1

Blight de Bear - 0/1

Poisonbade Shrine - 0/1

Due Recognition

White Lion Cleaver - 0/10

White Lion Greataxe - 0/3

White Lion Guardian - 0/1

Legend and Infamy

Nimonar Guardian - 2/2

Nimonar Warrior - 3/3

Whitewrath Chest - 1/1

Asdfith

Friendly 10

В этот раз не повезло – награда никчемушная

ОСНОВЫ

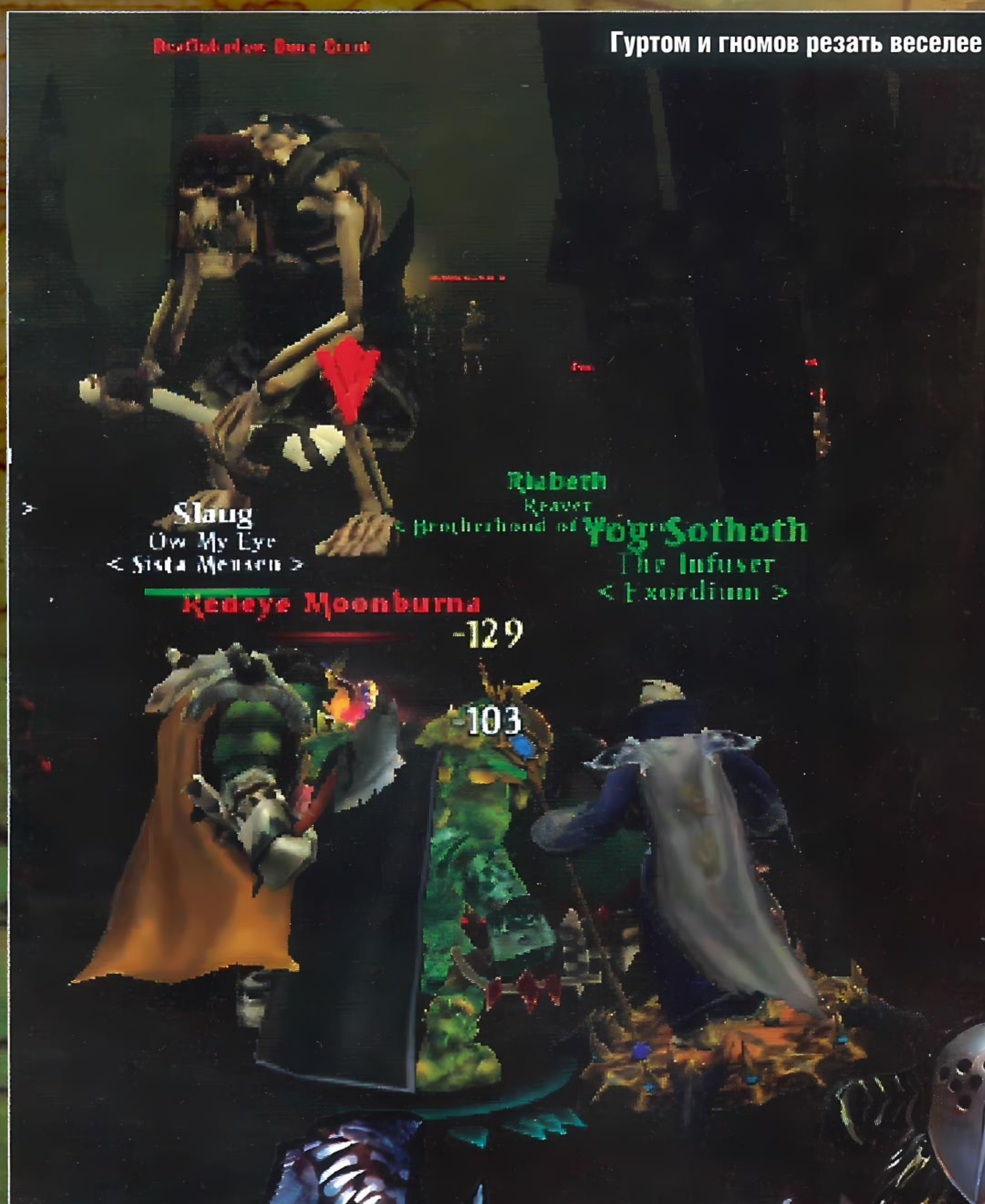
Иначе никак

Нет ничего важнее гильдии

Вся эта игра, вся многолетняя работа по ее созданию, отладке, дизайну, тестированию, продвижению и поддержке не имеет никакого смысла, если вы не вступите в нормальную живую гильдию. Warhammer Online – развлечение, где максимально сокращена дистанция между появлением персонажа в игре и началом веселья. Вы всегда в одном шаге от чего-то интересного, но это означает также, что у вас совершенно нет возможности впасть в кому бессмысленной прокачки и думать при этом, что вы делаете что-то полезное. Здесь – действительно МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ игра, и нет никакой возможности провести в ней время с удовольствием, не гарантировав себе хорошую компанию. Мы уж не говорим обо всех этих гильдейских штандартах, плащах с эмблемами и прочих – многочисленных! – бонусах легализации отношений с онлайнowymi друзьями.



Много голов – как много жен. Бывает очень удобно



Гуртом и гномов резать веселее

КНИЖНИКИ

Война на бумаге...

...и драка ради драки

Tome Unlocks – вещь, которой непросто проникнуться, даже когда читаешь руководство по их получению и список бонусов, которые за них даются. Между тем, если мерить в проведенных с удовольствием игровых часах, это чуть ли не половина Warhammer Online! Хитрость еще и в том, что развлечение это для простого MMO-игрока глубоко экзотическое, так что некоторые замечают-то его, только докачавшись до максимального уровня. Итак, в чем же тут смысл? Напомним, сбор Tome Unlocks – это выполнение сотен бессмысленных заданий, по дюжине которых привязано к каждой, даже самой незначительной зверушке... Так вот, смысл как раз в том, что, возясь с ними, получаешь уникальную возможность на время перестать крутить педали прокачки и начать исследовать игровой мир просто из любопытства – а списки бессмысленных заданий, присовокупленные в Tome of Knowledge к описанию каждой встреченной твари, гарантируют, что ты ничего не пропустишь. Игра без определенной цели – фирменное ноу-хау Warhammer Online.



Ваша первая осада



EXTRA-LIFE

Па-а-аехали



Головоломки еще более абсурдные, чем в оригинальной Portal



Сначала думайте, потом прыгайте



ЗНАМЕНИТОСТЬ

ПРИВЕТ,
Я РАЗРАБОТЧИК

Имя: Эдмунд Макмиллен,
художник/дизайнер.
Работал над: Gish, Meat Boy.



Как вам понравилось вручение главного приза на Independent Games Festival?

Очень понравилось! Gish — моя первая игра для ПК, приятно было получить такую награду на столь раннем этапе карьеры.



А в магазинах игру приятно было видеть?

Да! К сожалению, из-за развала компании в 2005-м, ситуация с авторскими правами на Gish не прояснится еще два года, и мы не можем продавать игру в США. Надеемся, что все-таки сумеем выпустить Gish в Америке раньше, чем Gish 2.



Вы за смолу или за пластилин?

Как можно догадаться по Gish, целиком за черную смолу!

Много кто нынче выпускает карты к Portal. Но это, как правило, несколько разрозненных пазлов, не связанных сюжетом и лишенных юмора, которым была прекрасна оригинальная игра... Разработчики Portal: Prelude такой ошибки не совершили.

Вы — очередной подопытный кролик Aperture Science, но GLadOS еще не создана, так что инструкции вам дает не ласковый голос искусственного интеллекта,

МОД К PORTAL

Portal: Prelude

Где рассказывается об изобретении GLadOS

а настоящие живые ученые. Ученым скучно, они ненавидят друг друга и с нетерпением ждут изобретения, на которое можно будет свалить всю работу. Ничего человеческого в их отношении к вам нет, смерть подопытного экспериментаторов не трогает.

А умирать придется часто. Prelude сделана для хардкорных порталовцев, несколько раз прошедших оригинальную игру и хотя бы пытавшихся пройти пару карт в режиме Challenge. Вместо логического мышления тут, как правило, нужна абсолютная точность движений. На то, чтобы понять, что нужно сделать на уровне, уходят секунды, а вот на выполнение действий — минуты и даже часы.

Пазлы в Prelude оригинальные — нулевая гравитация, гигантские электрифицированные комнаты... Если пройти все 19 уровней, покажут лабораторию, где ученые готовятся к запуску GLadOS. Который проходит не без шероховатостей... Юмор в

моде прекрасный, и пройти его стоит хотя бы из-за финальной сцены. Можно даже пользоваться видео с подсказками!

ЗАГРУЗКА

Приквел Portal
с сюжетом, юмором
и сложными
пазлами



Короткое затишье.
Такое бывает очень редко...

PCGAMER ЗАГРУЗЧИК

775Мб

Ссылка: portalprelude.com

Системные требования:

Portal, мозги, терпение

19 новых экспериментальных комнат.



БЕСПЛАТНО

Glitch

Кубический шутер

Glitch – это компьютерная игра в представлении сценаристов научно-фантастических фильмов восьмидесятых годов. Никаких текстур, ядовитые цвета, психоделические уровни из кубиков...

Весь FPS происходит в одной комнате, пол которой – решетка из квадратов, могущих вырастать в колонны. В начале каждого уровня положение колонн меняется, формируется архитектура: иногда они остаются в этой конфигурации весь уровень, но могут и перемещаться, менять цвет подобно испуганному осьминогу



Это был пол

TUMBLEDROP

А всего-то – мордочки нарисовали... Цель Tumbledrop – спустить большую сиреневую звезду с верха башни на зеленую платформу. Для этого башню надо разваливать, выдергивая из нее фрагменты (в духе настольной головоломки Jenga). Тонкость в том, что звездочка может скатиться и в море...

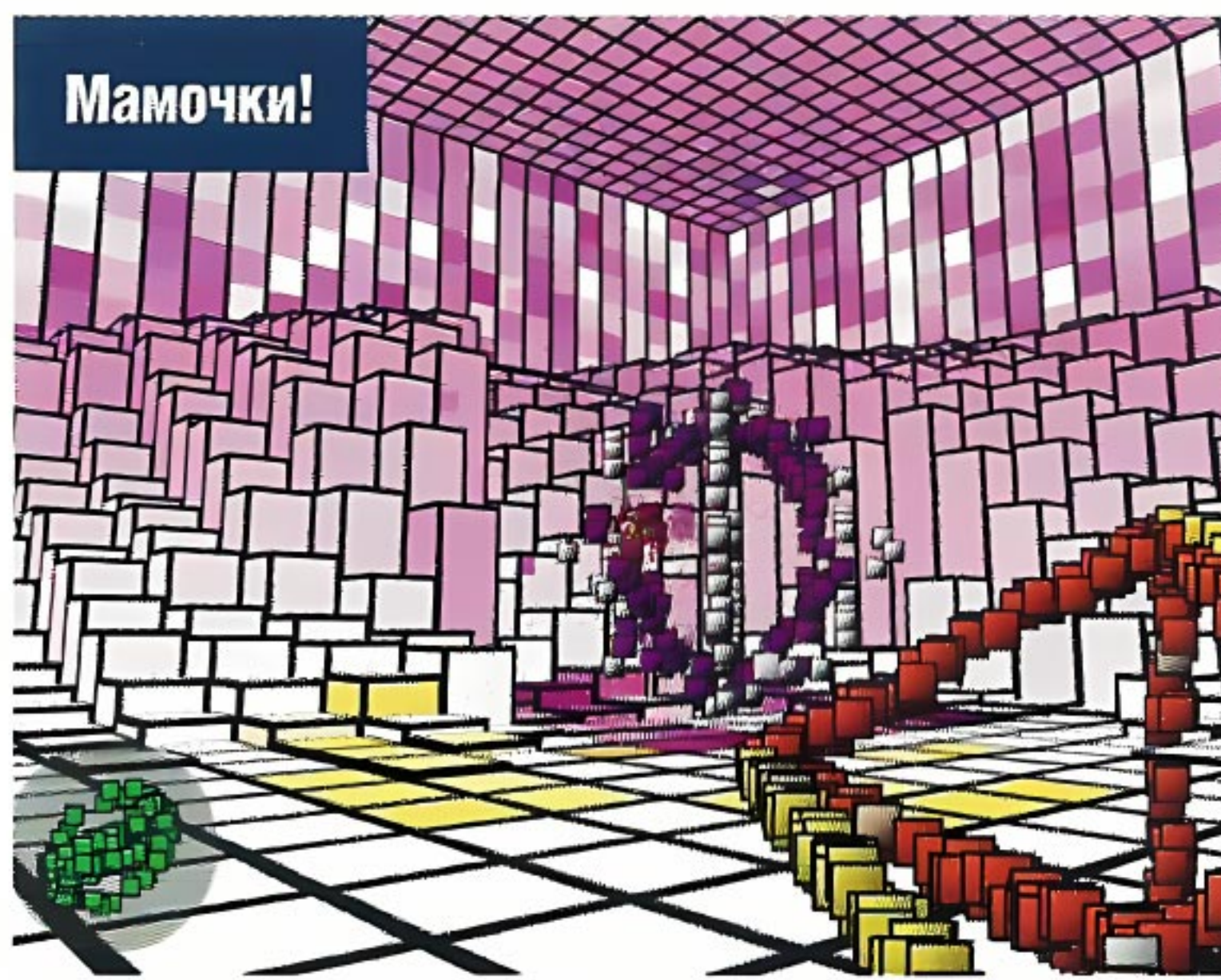
В игре двадцать уровней, последние – весьма и весьма сложные. Но в Tumbledrop важнее всего картинка. На каждом из фрагментов башни (звезды, плюсы, кресты, треугольники) изображена маленькая мордочка, которая улыбается, когда на нее наводишь курсор, и в ужасе тарачит глаза, когда понимает, что вот-вот утонет.

Если пройти уровень, то небо пронзит радуга и посыплются конфетти. Дизайн явно слезан с Peggle – но в Tumbledrop все сделано не хуже.

www.tumbledrop.com



Мамочки!



и, что красивее всего, вздыматься и опадать волнами во время перестрелок с врагами.

Бои очень простые, и это хорошо: на фоне такого сложного динамического бэкграунда трудно даже попасть даже в неподвижную мишень. Целимся и палим по всему, кроме бонусов, между делом любуясь архитектурной гимнастикой уровня.

В Glitch можно играть минут десять – дольше этого зрелища не выдержать. Это одна из самых тяжелых для восприятия игр на нашей памяти... На скриншотах много всего, но они не передают впечатления от живой игры. Да, и опасайтесь Босса!

PCGAMER ЗАГРУЗЧИК

20Мб

ДАННЫЕ

Ссылка: snipurl.com/48jj9

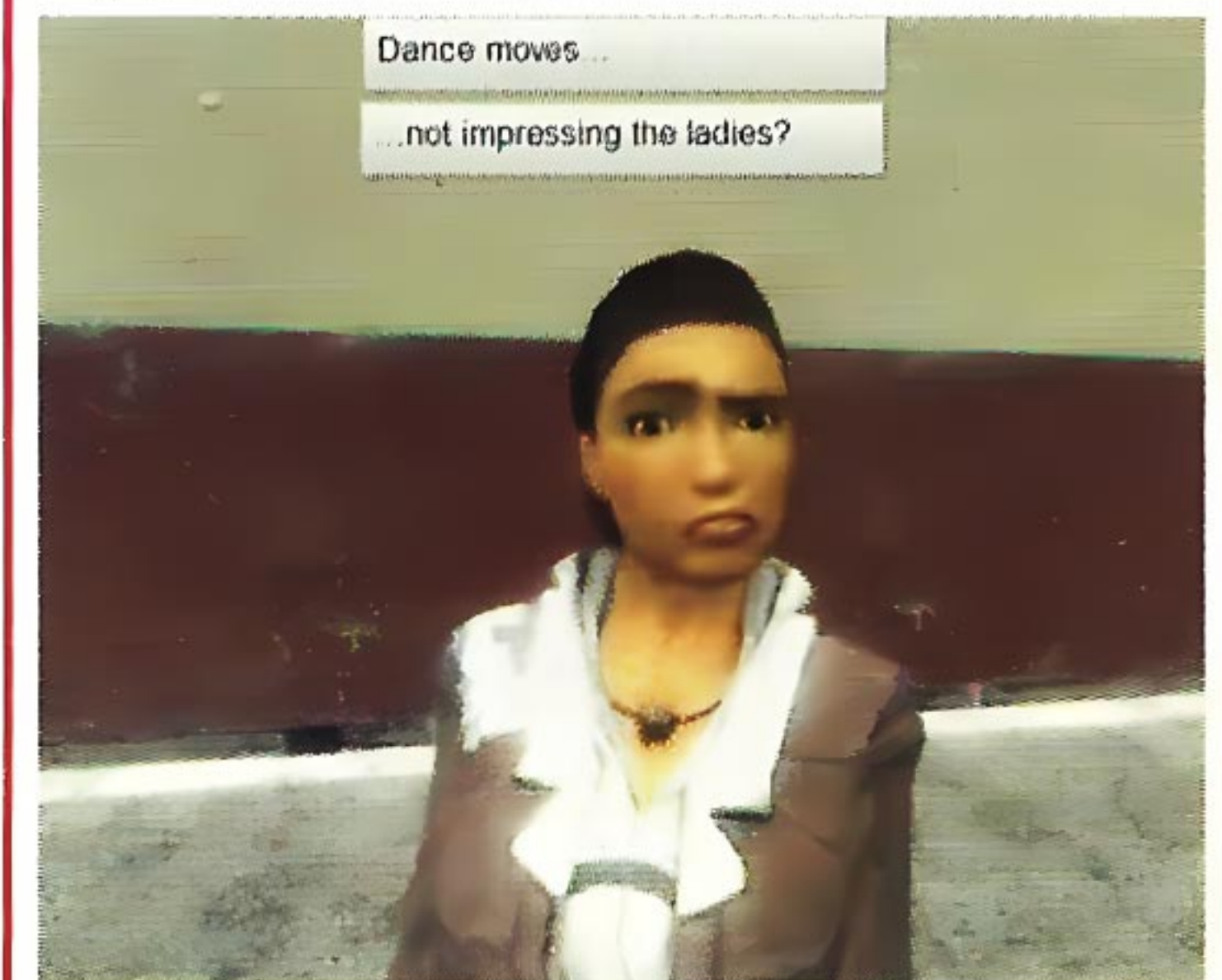
Системные требования: лекарство от эпилепсии

Артхаусный кубический шутер.

МАШИНИМА

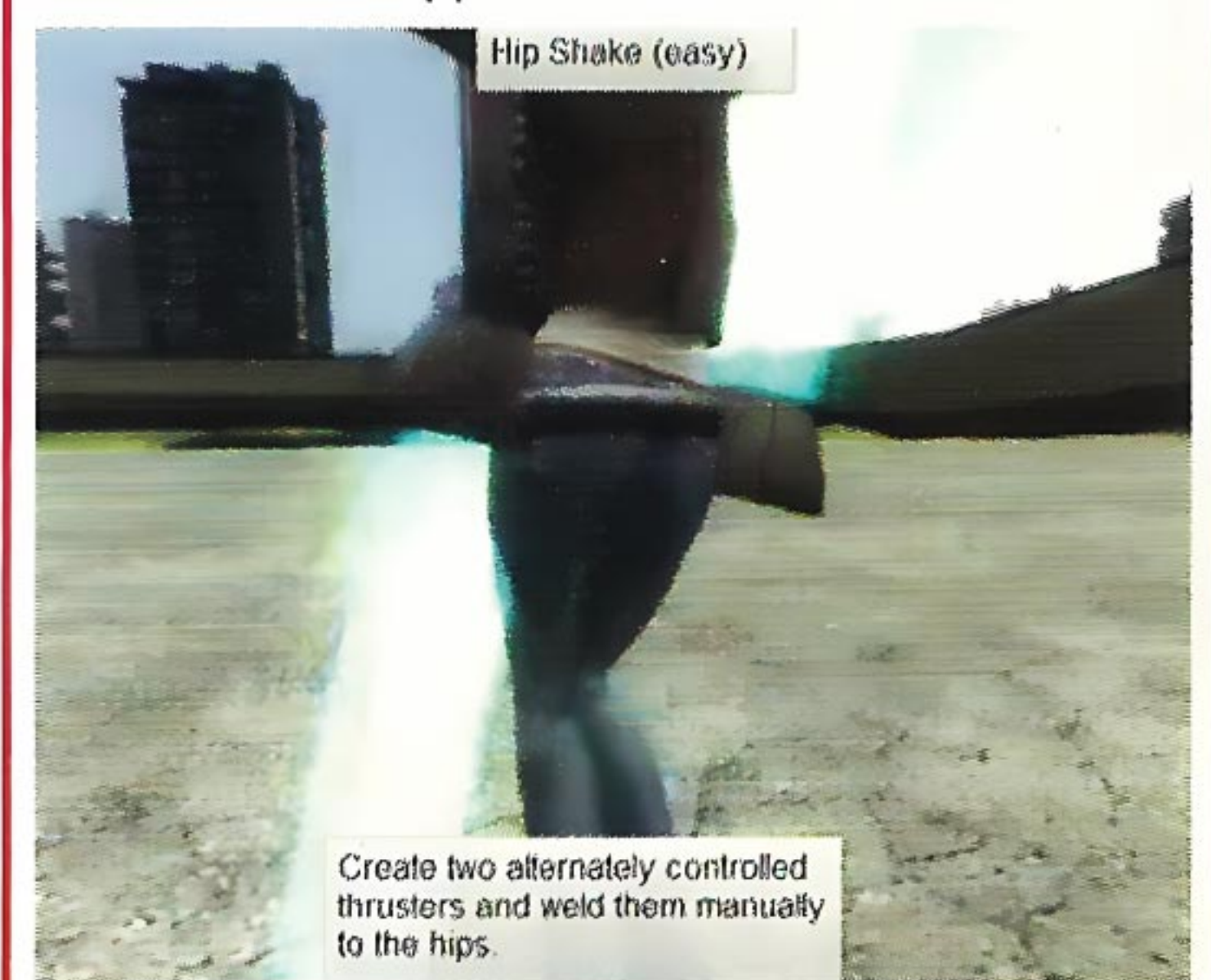
GARRY'S MOD DANCE GUIDE

Зачем скачивать? В Garry's Mod создаются самые странные приспособления, но, оказываясь, его можно использовать и как танцевальный симулятор. В этом руководстве рассказывается, как сделать из обычной модели лихо отплясывающую марионетку. Ну, или вяло подергивающийся труп...



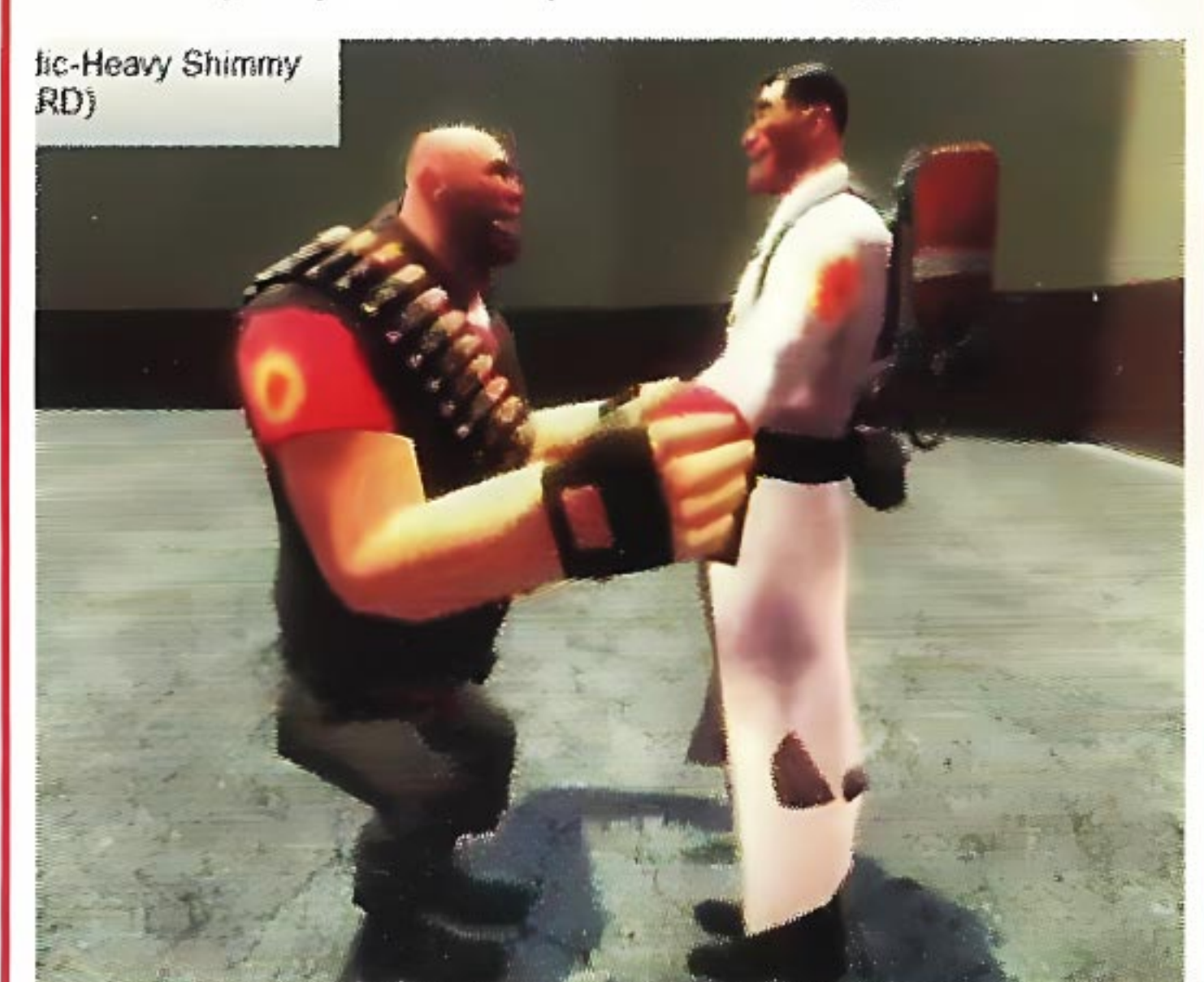
1 НА ТАНЦПОЩАДКЕ

Аликс с ужасом наблюдает за танцами Человека с Дипломатом.



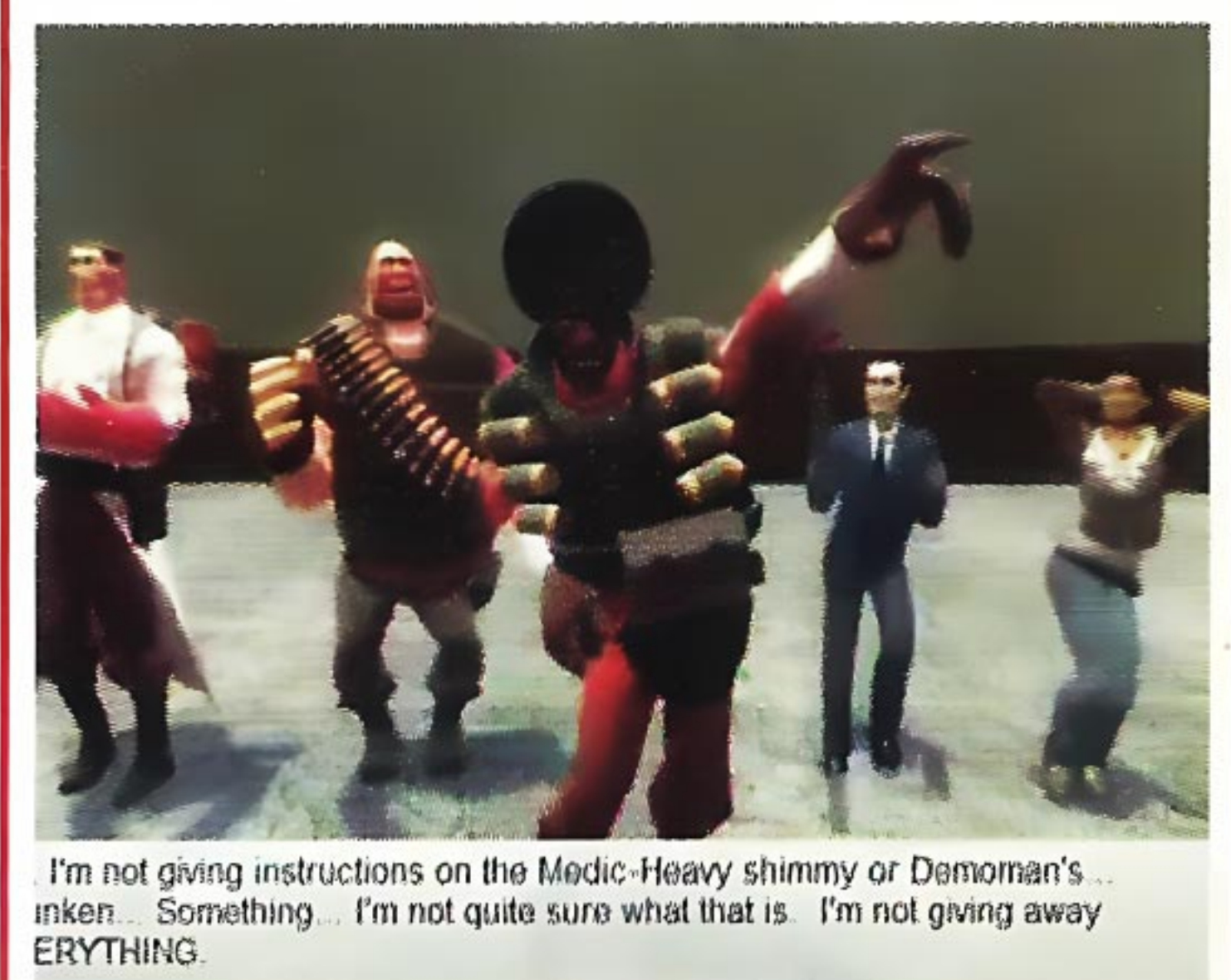
2 ПЛЯСКА МЕРТВЫХ

Аликс покачивает бедрами потому, что к ним прикреплены реактивные двигатели.



3 ПРИГЛАШАЮТ МЕДИКОВ

Не только персонажи HL2 любят оттянуться вечером.



4 ЛИХОРАДКА СУББОТНЕГО ВЕЧЕРА

Подрывник танцует танец Траволты из Saturday Night Fever. О да!

PCGAMER ЗАГРУЗЧИК

0Мб

Ссылка: snipurl.com/45cccl

Системные требования: Интернет

Пляшущие человечки.

МЕЛОЧИ

Смех и ужас

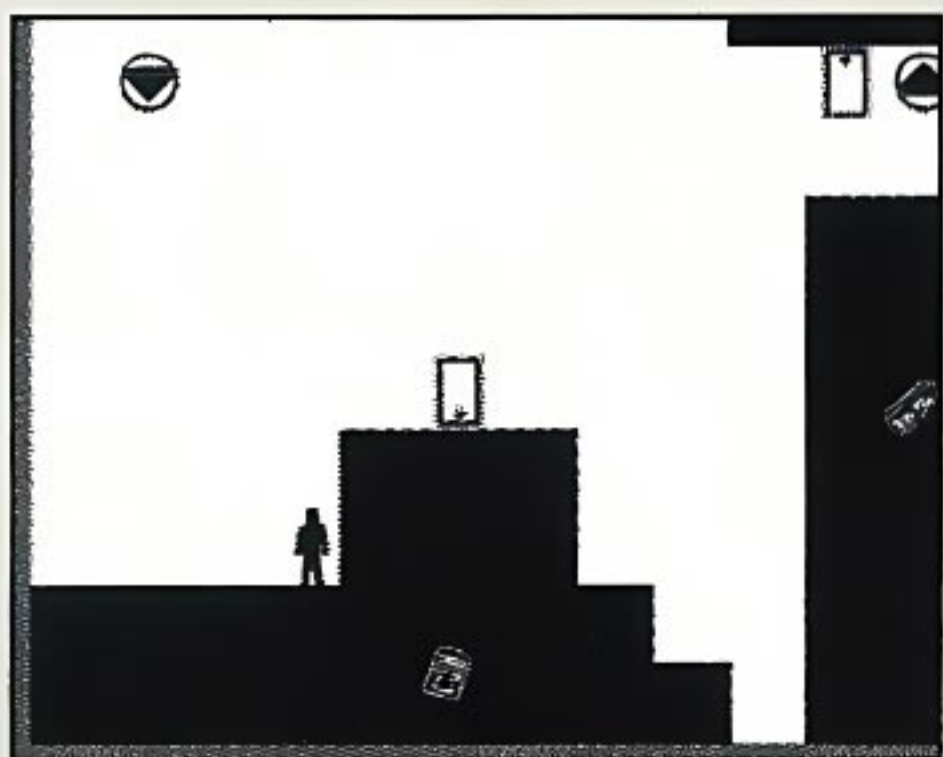
Во что поиграть, когда нужно работать?



MEAT BOY

Вы – кусок кровотокающего мяса, который пытается допрыгать до выхода мимо циркулярных пил, пламени и прочих ужасов.

snipurl.com/45gd3



SHIFT 3

Платформер в монохромном мире: чтобы добраться до заветной двери, нужно вращать персонажа между черными и белыми участками уровня.

snipurl.com/45gcj



RUN!

Игра одной клавишей: если жмем „А“ – бежим, если отпускаем – останавливаемся. Нужно проскакивать мимо шипов и „давилки“, как в Prince of Persia.

snipurl.com/45gdm



SUNNY DAY SKY

Original делает чудесные флешевые игры. В Sunny Day Sky медведь на зонтике парит между мчащимися машинами под очень красивую музыку.

snipurl.com/45gec



I WISH I WERE THE MOON

Мальчик, девочка, луна, лодка... телепортируем объекты и персонажей, чтобы посмотреть на четыре концовки.

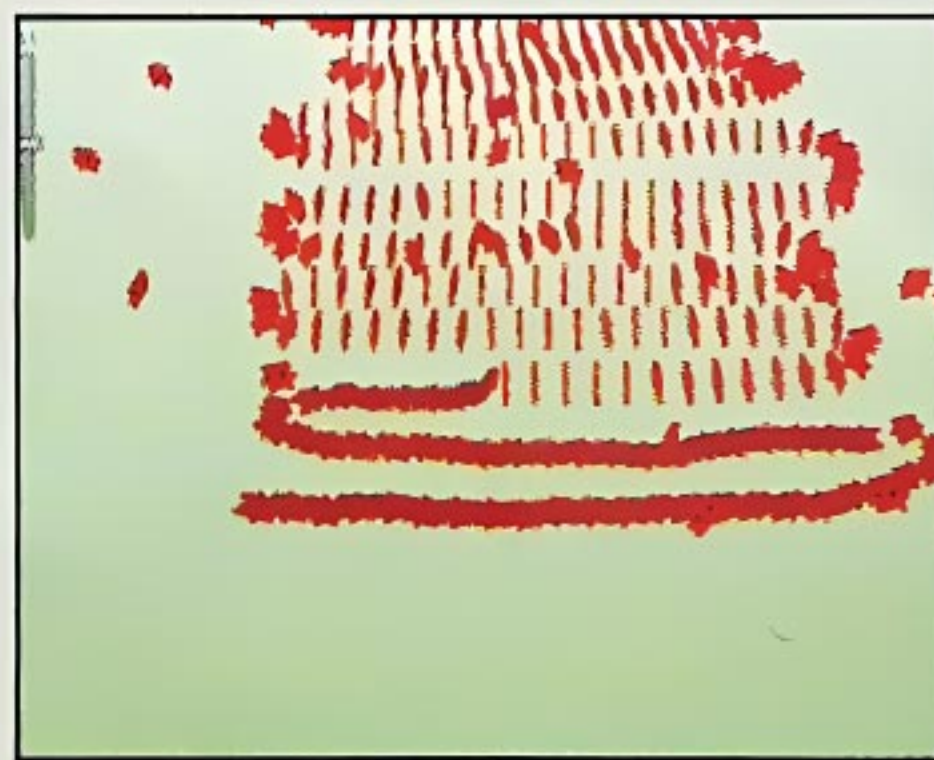
snipurl.com/45fqe



KAROSHI SUICIDE SALARYMAN

Третий выпуск в серии платформенных игр про самоубийцу. Нужно вовремя оказаться в самом опасном месте уровня.

snipurl.com/45goa



DOMININO

Игра, в которой нужно построить цепь из доминошек и выложить на сайт, чтобы другие могли ее ронять в свое удовольствие. На японском, но все понятно.

snipurl.com/6vgn5



THE HEIST

Вы – водитель, увозящий грабителей с места преступления... Нужно таранить полицейских, гнать по встречной полосе, тратить полученные деньги на найм сообщников.

snipurl.com/6vgox



Пропаренные модификации

Valve перевела пять лучших модов на свой баланс

В октябре онлайн-магазин Steam пополнился пятью новыми играми. Все они изначально были модификациями, базирующимися на движке Source, а потому бесплатны для каждого, кто приобрел и зарегистрировал хотя бы один коммерческий Source-релиз (речь идет о Half-Life 2 и продолжениях — Team Fortress 2, Counter-Strike: Source).

Создатели Steam давно уже грозились размыть границу между фанатскими проектами и взрослыми играми со взрослыми ценниками. Отныне избранные фанатские проекты и распространяются, и устанавливаются, и совершенствуются на деньги компании Valve. Кстати, названные ею пять лучших модов таковы: Insurgency, Synergy, Age of Chivalry, Zombie Panic и DIPRIP.

Как сейчас живет их авторам? DIPRIP — мод про автомобильные перестрелки. Его создатели полагают, что официальная поддержка Steam упростит процедуру обновления игры. Руководитель команды Павел Лекки заявляет: „Раньше мы не позволяли себе слишком часто выпускать патчи. Понимаете, трудно ведь

оповещать игроков об изменениях и поддерживать билд на их компьютерах в актуальном состоянии. Теперь, официально став частью тусовки, мы сможем своевременно решать все возникающие проблемы“.

С ним соглашается команда авторов Insurgency, мода о войне в условиях современного мегаполиса: „Благодаря Steam у нас появилась куча способов контролировать свои игры, и

нам больше нечем беспокоиться о сборке новых версий каждые несколько месяцев. Тут уже есть собственная система автоматического

обновления, которая разошлет игрокам все нужные файлы. Патчи стали компактнее, делать их проще, а значит, выходить они будут чаще“. На серьезный лад помогает разработчикам настроиться и публичность: „Предложение Valve убедило нас вкладывать больше сил в развитие Insurgency. Мы знаем теперь, что на нашу игру многие обратят внимание, она не затеряется“.

А вот что думают о произошедшем разработчики Age of Chivalry: „Не станем обсуждать очевидные достоин-

ства Steamworks. Их много, но дело в другом. Нивелируется главный недостаток традиционных модов: сложные установка и настройка“.

Команды не вправе разглашать условия контрактов с Valve, но кое-что проясняет Брайн Комер, глава проекта Zombie Panic: „В соглашении не было ни одного условия, которое потребовало бы вложить дополнительный труд в модификацию“. Инициатива Valve, по его мнению, качественно изменит уровень сотрудничества модостроительных команд.

„Руководители пяти проектов собрались вместе в одном помещении и обсуждали, как же им улучшить свои модификации, как помочь друг другу. По-моему, это отличная возможность проложить мосты любви и дружбы между фанатскими сообществами и наполнить новым вдохновением тех, кто придумывает моды“.

**ТОМ ФРЭНСИС
АНТОН БЕЛЫЙ**

НОВОСТИ МОДОВ

Отныне 5 модов на движке Source квартируются в Steam



PC GAMER README

ДАННЫЕ	Тип: разное
	Ссылка: store.steampowered.com/freestuff/mods
	Готовность: 100%



В Age of Chivalry никто не опустится до драк с простолюдинами. Сражаются только благородные синьоры



Zombie Panic. „Мистер, какая часть фразы 'не хочу играть в крокет' вам непонятна?“



В моде DIPRIP машинки делают больно другим машинкам. Могли бы сами догадаться по скриншоту



ЖУРНАЛ Mountain Bike

WWW.M-BIKE.RU

ТРЕБУЙТЕ В
КИОСКАХ
«РОСПЕЧАТИ»

ОЗНОЗНОЗНОЙ ПЕРЕПИСИ 17 ДЕКАБРЯ 1926 ГОДА.
ЧУЧНИИ РЕСТЯНИИ!
ОШКОРОШЬ

БЕЗ УЧЕТА
СОСТАВА
НАСЕЛЕНИЯ

ПЛАНА
ФАБРИЧНО-
ЗАВОДСКОГО
ПРОИЗВОДСТВА
И ТОРГОВЫХ
ОПЕРАЦИЙ

ЧЕЛС
ДВЕРИ
ВСЕХ

РАЖ

ДАТ ТИ
РЕГИСТР

ТОВАРИЩ, НЕ РОБЕЙ, КАТАЙ ВЕСЕЛЕЙ!

ПЛАН МВ -
ПОБЕДА МТБ!

А МЫ ПОЕДЕМ
ДРУГИМ ПУТЕМ!

К НАМ В
САХОЗ!



УРОДЦЫ

А это Бура

Самое красивое семейство Spore

Возможно, Spore – самая богатая на контент игра на свете, но сотни самых интересных ее существ сделаны из одного теста. Это Бура.

Все началось с Симбуры, очаровательной двуногой саламандры, созданной творцом по имени Aaarrggg. Другой генетический маэстро, AhavoRaboTaco, попросил разрешения модифицировать Симбур, чтобы создать соперничающее племя – вулканических Пиримбур. Еще через месяц насчитывалось уже свыше трехсот племен Бура.

„Мне стало ясно, что если Бура приспосабливаются к среде, – говорит Aaarrggg (ее настоящее имя – Франческа), – то в зависимости от места обитания они будут выглядеть очень по-разному“. А потому лучшие из Бура – базовые существа с вариацией на новую тему: пчелы, рыбы, вампиры. Сейчас в игре есть Sporecast, с помощью которого вы можете заполнить всю галактику похожими существами.

BEEBURA**Создатель:** Gringat**История:** шестиногие любители меда, живущие в ульях и полностью покрытые липким веществом. Крылья просто приклеены. Для красоты.**SYMBIOBURA****Создатель:** Aaarrggg**История:** Их медленно убивают Мозговые Слизни из „Футурамы“, но симбиобуры все равно этих слизней носят, потому что так модно.**VULNEBURA****Создатель:** Aaarrggg**История:** Единственные Буры, которые не любят макияж и побрякушки. Другие племена их, соответственно, избегают.**YONOBURA****Создатель:** Aaarrggg**История:** Отправились в море на поиски сокровищ. Попугаем и деревянной ногой они обязаны моду под названием Rick's Asymmetry Hack.**SIMBURA****Создатель:** Aaarrggg**История:** Исходное племя. Живет в джунглях. Тщеславно, страдает kleptomанией. Носят все, что к полу не приколочено, включая и гвозди.**КУЛЬТУРА****РОДСТВЕННИКИ
ТРИТОНОВ,
НАВОДНИВШИЕ
МИР SPORE****CALBURA****Создатель:** Jazzbro**История:** Целое племя, которое небрежно носит шляпы, свисающие на глаза, слушает джаз и беспокоится только о том, чтобы круто выглядеть.**CRUSTABURA****Создатель:** Krusedullfaen**История:** Хитин, клешни, усы – в общем, они хотят быть крабами. Ходят боком.**DOINKABURA****Создатель:** Aaarrggg**История:** Такой веселый народ, что с рождения ходит на руках. А пищу и инструменты носит ногами.**HOOKANBURA****Создатель:** Jazzbro**История:** Они подсели на зеленый спайс. Безделушки их не интересуют.**NOSFEBURA****Создатель:** Aaarrggg**История:** Ужасные вампиры, о которых родители-Буры рассказывают своим детям страшные истории, чтобы малютки не гуляли допоздна.



ВАС РАЗГРАБИЛИ

Зло побеждает

Столица Warhammer Online пала за одну ночь

Предполагается, что разнести вражескую столицу так быстро нельзя. „Мы видели, как в других играх народ проделывает подобные штучки поздно ночью, когда больше никого нет, — сказал представитель разработчиков Марк Джейкобс в интервью Eurogamer за две недели до того, как 30 сентября на сервере Karak

Eight Peaks игроки именно это и проделали. — В WAR такого не получится. Это невозможно.

Понадобятся недели, прежде чем все развалится“.

„Я посчитал солдат Разрушения, — рассказывает свидетель по имени Setros на форумах Warhammer Alliance. — Что-то около 30. Через пять минут они прошли через ворота“. Еще

**КУЛЬТУРА
ВОЙНА
НА СКОРОСТЬ**

Это и есть непобедимая армия, надо думать



через пять — завалили лорда.

Так пал Рейквальд, последний бастион на пути к городу. „Они осадили Альтдорф. Ну и что? — написал Snowwalker. — Им никогда не прорвать NPC-оборону города“. С ним соглашался другой игрок, Itnar:

„Государство, которое осаждают, и государство, в которое вторглись, — это очень разные вещи“.

Еще через два часа их ждали свежие новости: „С этого утра Альтдорф офи-

циально считается захваченным“. Высшая цель сил Хаоса — захватить столицу Империи — была достигнута именно тем способом, который в Mythic считали неприемлемым к WAR. Игроки быстро обвинили врага в том, что дело было под утро, когда на сервере мало кто присутствовал. Однако прорыв внешних рубежей обороны начался еще в семь часов по Гринвичу. И вообще, как еще должны нападать орды Хаоса, если не под покровом ночи?



Видите? Ворота открыты

ЗА ЧТО Я ЛЮБЛЮ...

Игра Lego Batman, Team Fortress 2, проч. > Игрок Джон Уокер > Предмет обожания отталкиваться от воздуха

ДВОЙНЫЕ ПРЫЖКИ

Гравитация — для неудачников

Двойной прыжок — это самое лучшее, что только есть в играх. Совершая его, мы показываем неприличный жест физике, человеческому опыту и здравому смыслу. Попробуйте проделать такое в реальной жизни, прямо сейчас. Подскачите вверх, а потом еще раз, до того как коснетесь земли. Пробуйте как угодно, но безвкусные законы гравитации и инерции будут неумолимо тянуть вас вниз.

На свете хватает игр, следующих этим установлениям. Мол, все взлетевшее должно рано или поздно упасть.

Но вселитесь в тело Разведчика в Team

Fortress 2 — и пусть будет проклята наука. В верхней точке вашего прыжка еще одно нажатие на клавишу заставляет вас оттолкнуться от воздуха, словно вы какой-то волшебный кенгуру. Единственное нарекание — вы не оставляете за собой радужного шлейфа.

Проблема с обычным полетом в играх в том, что его сложно оценить. Вы почти что слишком могущественны; в конце концов, дело не просто в движении по оси Z. Но двойной прыжок нарушает законы природы и в то же время достаточно скромно, чтобы вернуть вас на землю. На целое мгновение вы бунтарь, король, вы отрицаете саму реальность. О, двойной прыжок, ты — то, зачем нужны игры!



1 СОВСЕМ КАК В LEGO

Арле Кинн была психиатром Архэмской лечебницы; ее приставили к Джокеру. Она не только заразилась безумием, но и обратилась ко Злу. Если вы заглянете в бездну... то вас, ясное дело, наградят способностью к двойному прыжку. В результате она самый лучший персонаж в игре.



2 КАК МОЛНИЯ

Да здравствует Разведчик, напомнивший нам о прелестях двойного прыжка. В платформерах такие прыжки были обычным делом, но вот в других жанрах они как-то не приживались. С этого момента я требую, чтобы двойной прыжок был в каждом шутере. Его нет в Far Cry 2? Значит, Тим поставил игре неправильную оценку!



Ретро-шметро

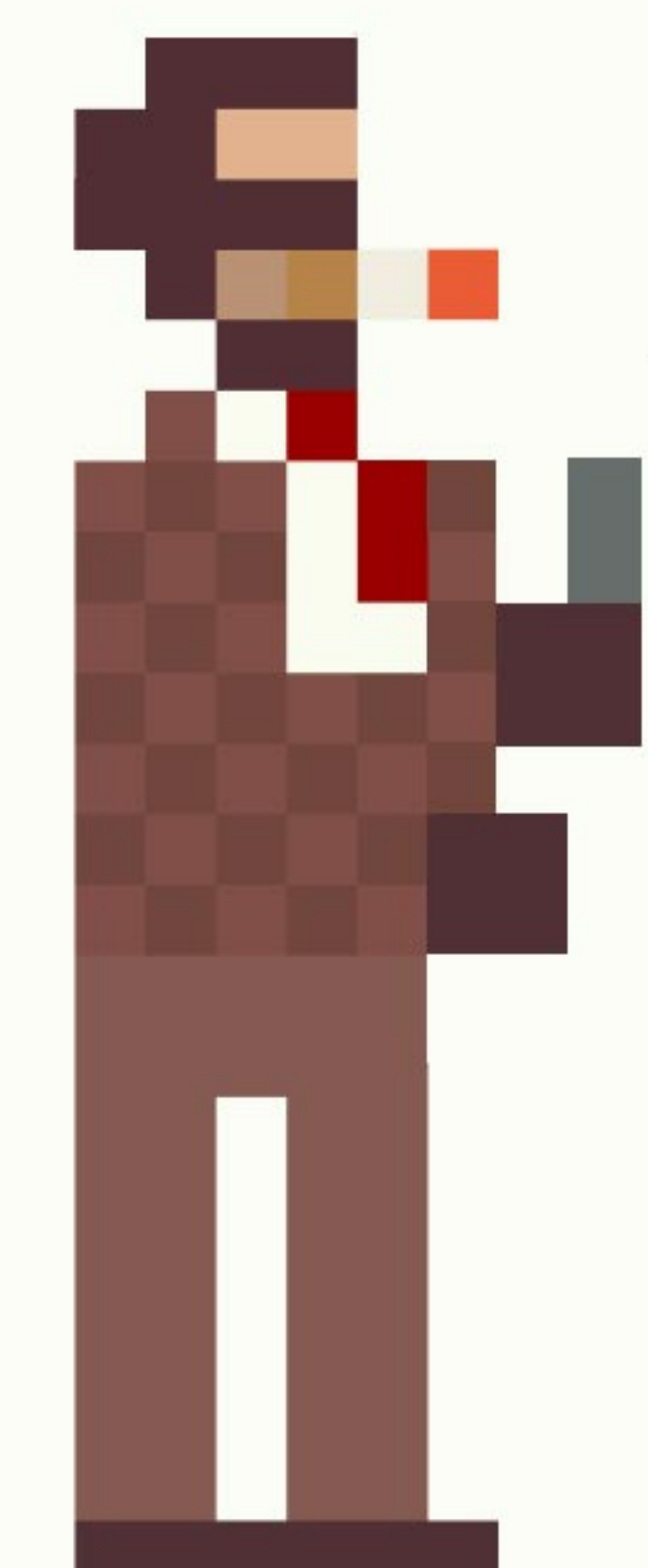
Было новое, стало старое

Многие независимые разработчики увлечены созданием ремейков. Берем старую популярную игру, переписываем код и получаем... примерно то же самое, но на современных компьютерах. А вот на турнире The Independent Gaming Source's Bootleg Demake все поставили с ног на голову.

Здесь участникам надо выбрать современный хит и переделать его в старом стиле. Что получилось: шутеры от первого лица превратились в горизонтальные платформеры, волшебные сказки были переписа-

ны в стиле советской пропаганды, а место полигонов заняли сочные, питательные пиксели. Каждая из 69 игр, представленных на суд жюри, построена по какому-нибудь с детства знакомому шаблону. Почти все демонстрируют прекрасное чувство юмора своих создателей. Чтобы вам не приходилось самим пробовать каждую игру, мы составили список лучших демейков. Остальные можно найти здесь: www.snipurl.com/49nlx.

ГРЭМ СМИТ
СЕРГЕЙ ВИННИН



LARGE-SCALE VEHICULAR STEALING

■ Автор seregrail

Может, кто-то забыл, но оригинальная Grand Theft Auto была двухмерной, с видом сверху. LSVS как бы напоминает нам об этом, возвращая GTA в 2D. Причем в автомобильных миссиях камера по-прежнему висит сверху, а вот когда герой выходит из машины, игра превращается в горизонтальную аркаду на манер Streets of Rage. А так — все та же хорошо знакомая GTA. Избиваем пешеходов, приторговываем наркотиками, ведем дела с проститутками.

Ссылка: snipurl.com/4ahey

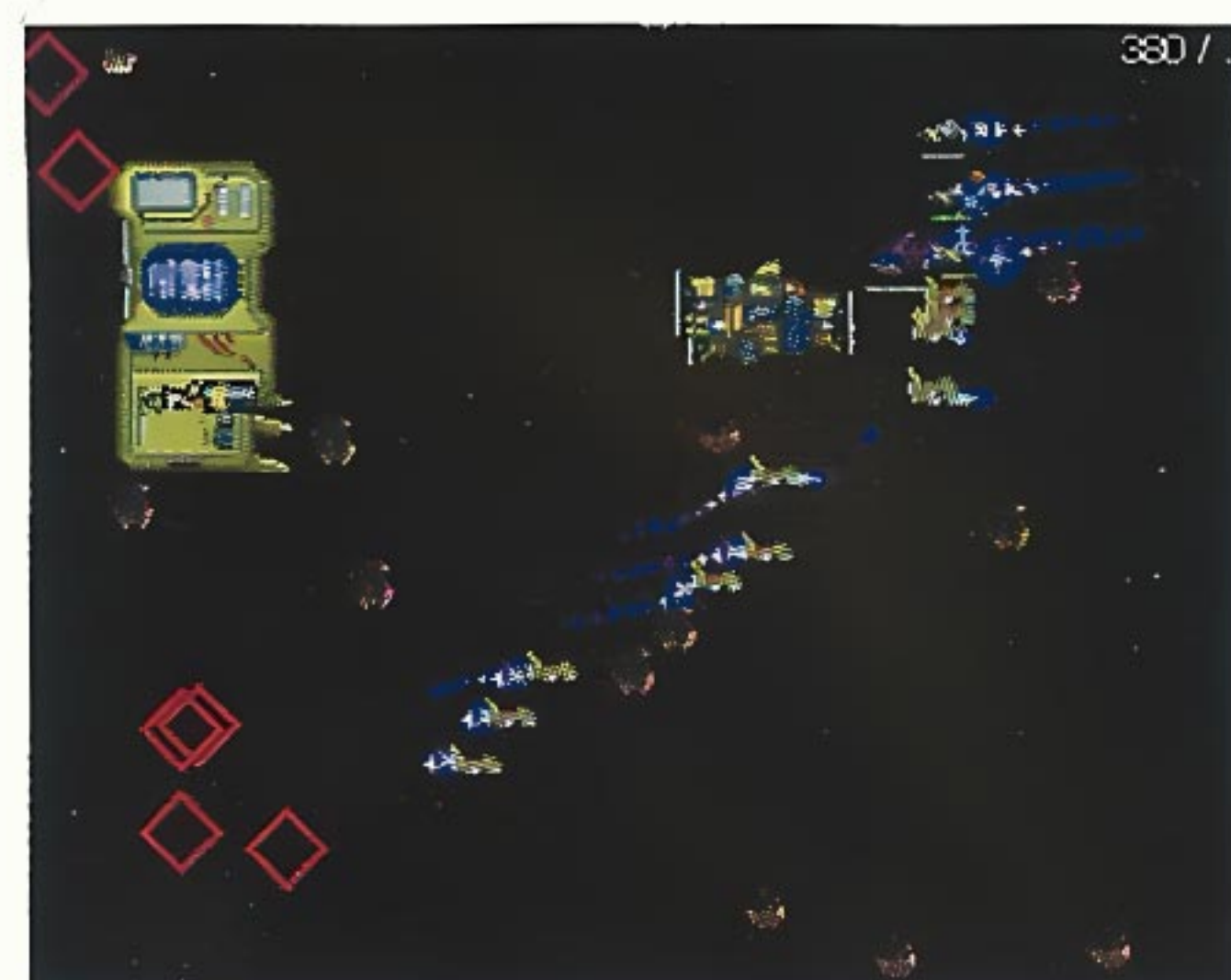


LITTLE GIRL IN UNDERLAND

■ Автор Эрин Робинсон

В руки советских ученых попала копия American McGee's Alice, и вот что из этого получилось: социалистическая „Алиса в Стране чудес“. Героиня попадает в подземный мир, где встречает гусеницу-коммунистку, улыбающегося кота и майского жука (только что с демонстраций). „Это что, завуалированная критика общества потребления?“ — спрашивает девочка в определенный момент.

Ссылка: snipurl.com/4ahgg



HOUSE GLOBE

■ Автор Oxeeye Game Studio

Homeworld на графическом движке времен Dune 2. Все, как вы понимаете, в двух измерениях. Впрочем, это не значит, что от оригинала здесь ничего не осталось. У вас по-прежнему есть корабль-матка, который строит все остальные суда. Харвестеры все так же снуют между штабом и астероидами, добывая ресурсы. Никуда не делось и дерево технологий. А попрактиковавшись в битвах против компьютера, вы сможете сразиться по сети с другом.

Ссылка: snipurl.com/4ahgu



AQUARIUM

■ Автор Oracle

За основу взята Aquaria, игра о любопытной русалке, исследующей глубины. Aquarium демонстрирует, как выглядела бы та же самая игра, выйди она на NES. Грубые спрайты, восьмиступенчатая музыка — все как надо. Оригинал управлялся при помощи мыши, а тут авторы предпочли клавиатуру. Но вам все так же нужно петь волшебные песни и бороться со зловредными медузами.

Ссылка: snipurl.com/4ahfp

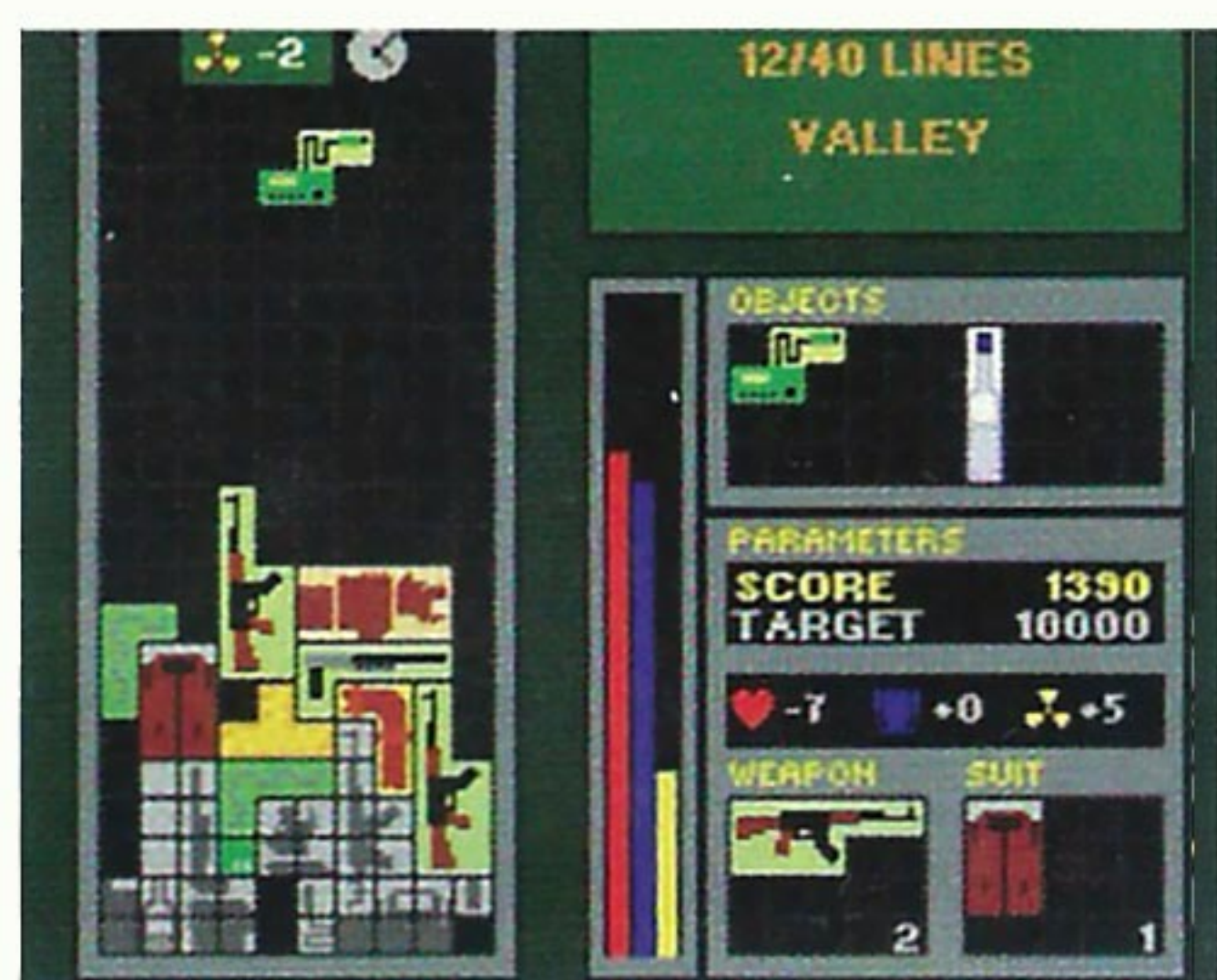


FILLAUTH

■ Автор Oxeeye Game Studio

Чтобы пережить эпидемию страшной чумы, люди превратили себя в киборгов. Увы, при этом они лишились возможности общаться и размножаться. После того как человечество воссоединяется, обучившись при помощи Google Translate говорить по-английски, один из последних некибернетизированных мужчин отправляется в опасное путешествие, чтобы найти себе пару. Вооружившись знаниями о размножении, почерпнутыми из фильма „Грязные танцы“, вы должны отыскать других людей и возродить наш вид. Через много лет выйдет второй сиквел, и фанаты оригинала станут нить, что „Fillauth уже не тот“.

Ссылка: snipurl.com/4ahh8

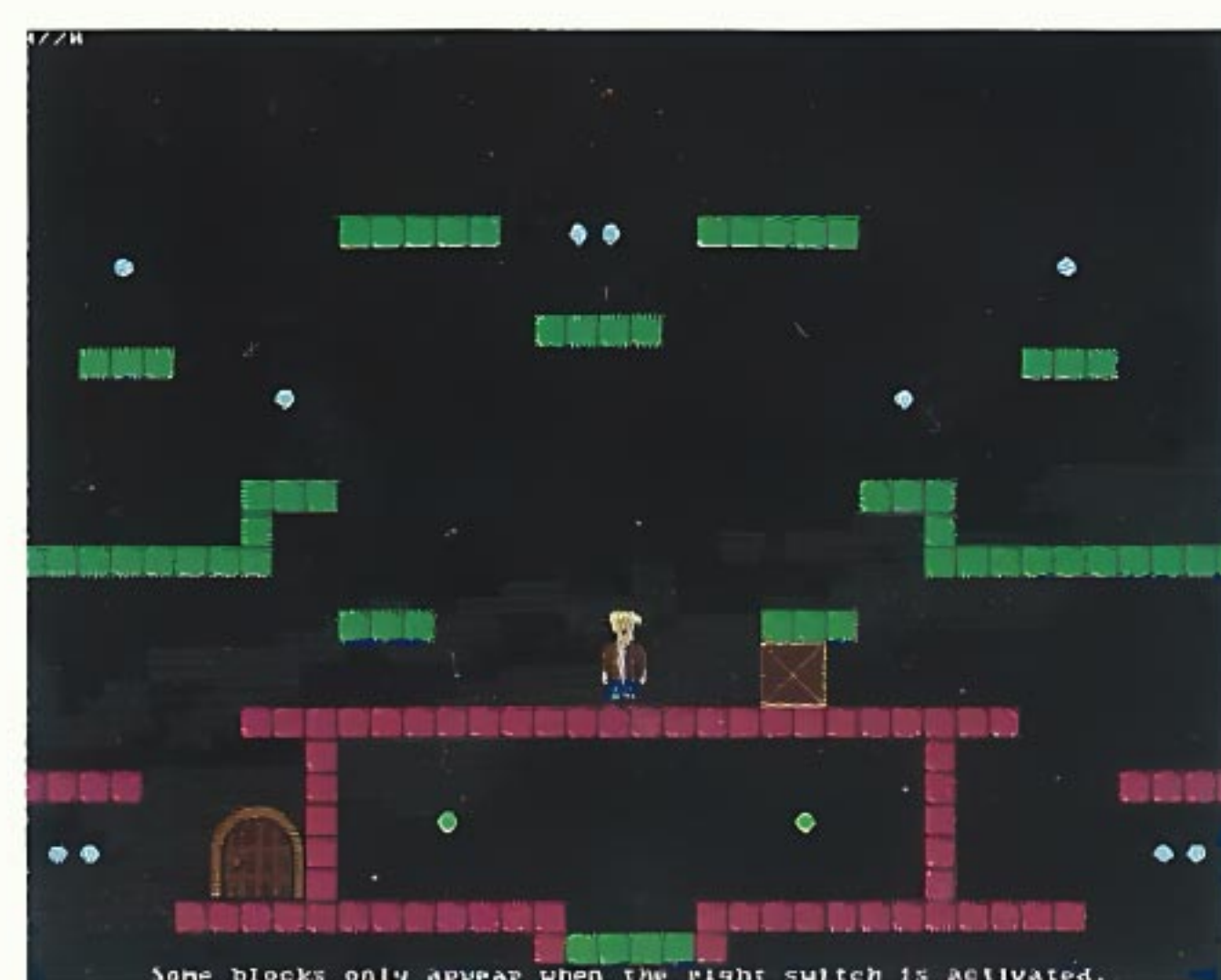


S.T.A.C.K.E.R.

■ Автор Pishtaco

Тетрис с ролевыми элементами. Каждая падающая в стакан фигура изображает некий предмет или существо из понятно какой игры. Это может быть граната, мутировавшая собака, оружие или защитный скафандр. Находясь на экране, эти объекты влияют на вас. Например, собака отнимает ваше здоровье, а гитара помогает поднять боевой дух. Проходя уровни, вы посещаете разные уголки Зоны. Это одна из немногих представленных на конкурсе игр, которая интересна в отрыве от оригинала. За пародией здесь скрывается очень интересная, оригинальная концепция.

Ссылка: snipurl.com/4ahhn



SQUISH

■ Автор Тэрри Каване и Джозайя Тобин

На PSP есть забавная игра Crush, в которой нужно проходить уровни, периодически „сплющивая“ их и превращая трехмерную карту в двухмерную. Жаль, ее не выпустили на ПК. Зато у нас теперь есть Squish — та же игра, но в ретроупаковке. Здесь главная хитрость тоже в том, чтобы вовремя уменьшить количество измерений. Только в Squish не три измерения превращаются в два, а два — в одно. Вы же в результате запросто забираетесь на платформы, до которых в обычных условиях герой ни за что бы не дотянулся. Это простая, но очень интересная головоломка. Авторы выпустили редактор уровней для своей игры, чтобы другие могли продолжить за них работу над новыми уровнями.

Ссылка: snipurl.com/ahhv



GANG GARRISON II

■ Автор Faucet Software

Игра запускается при помощи утилиты по имени Smoke, а единственный ее уровень называется 2DFort. Вы угадали: это двухмерная вариация на тему Team Fortress 2. Сделан демейк невероятно тщательно. Авторы написали восьмиступенчатый ремейк главной музыкальной темы TF2 и включили в игру все полагающиеся классы персонажей. Есть даже снайпер, умеющий раздвигать игровой экран и атаковать врагов за пределами обычной зоны видимости, и шпион, способный становиться невидимым. А лучше всего то, что тут есть онлайн-мультиплеер, как и в оригинале.

Ссылка: snipurl.com/4ahg2

ЕДИНСТВЕННЫЙ ЖУРНАЛ С КУЛЕРОМ

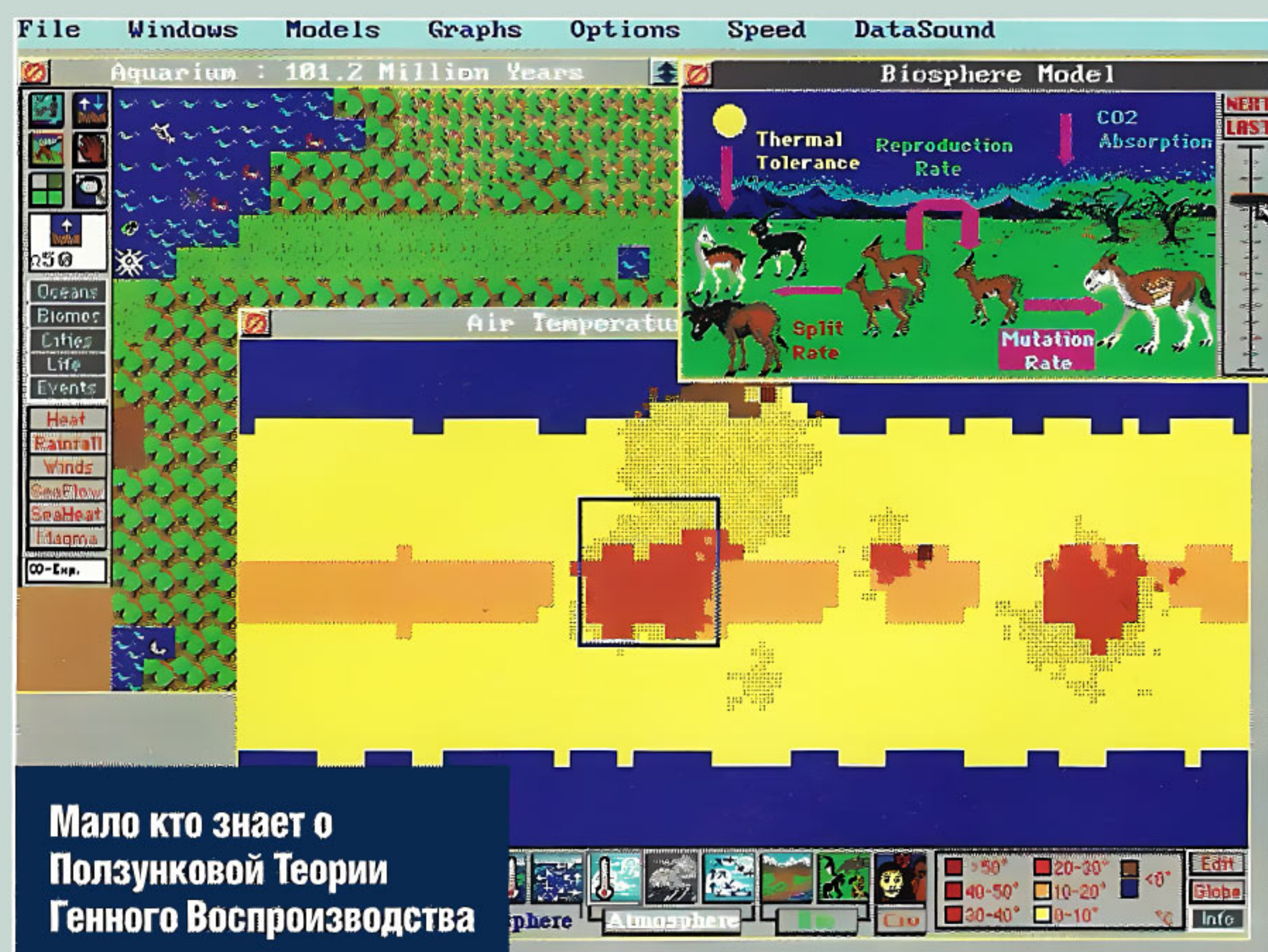


ИГРЫ

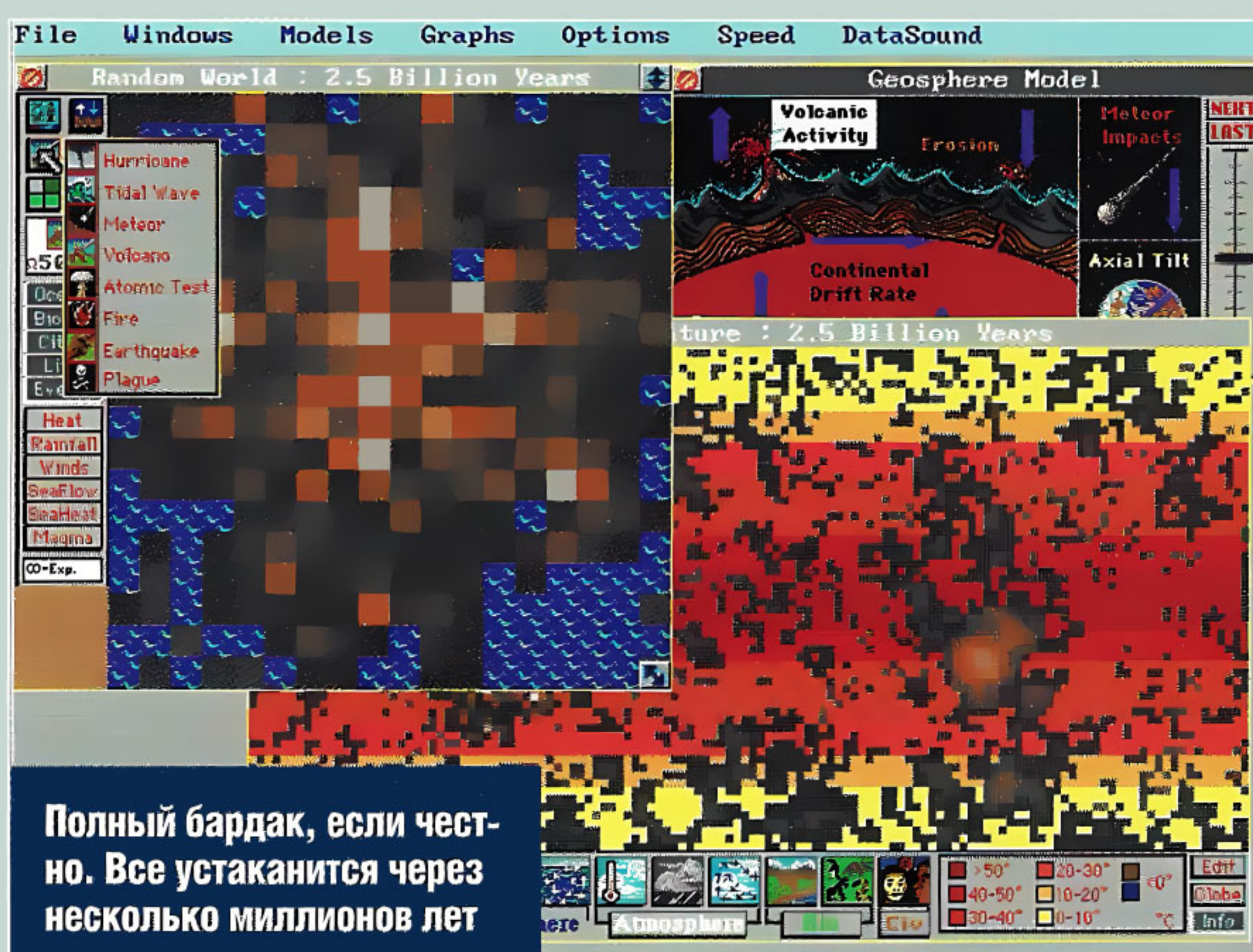
ЖУРНАЛ
О ПРАВИЛЬНЫХ
ИГРАХ



ЭВОЛЮЦИЯ



Мало кто знает о Ползунковой Теории Генного Воспроизводства



Полный бардак, если честно. Все устаканится через несколько миллионов лет

SimEarth

Парник для эффекта

Есть теория, которая утверждает, что биосфера планеты взаимодействует с физическими системами, такими как атмосфера, гидросфера и т. д., в результате чего образуется сложный саморегулирующийся организм. Если вы воздействуете на самый крохотный его элемент, то изменится вся система.

В качестве слогана на коробку предыдущий абзац не годится, но SimEarth в любом случае не рассчитана на случайного человека. Вероятно, это самая сложная из Sim-игр, очаровательная в своей наглости попытка воссоздать целую планету в соответствии с этой теорией. Под DOS. На 286-м.

Все начинается с полного хаоса: планета сформировалась буквально только что — всего несколько миллиардов лет назад, — и ваша задача состоит в том, чтобы создать условия, подходящие для сложных форм жизни, смотреть, как все это эволюционирует, не давая планете себя заморозить/изжарить/взорвать. Вы добиваетесь этого,

**LONG
PLAY**

Из теории Гайи
сделали
игру.



Играл: ЭД РИКЕТС
На протяжении:
10 млрд. лет

влияя на ту или иную систему. В атмосферной модели, к примеру, можно изменять мощность солнца, парниковый эффект, уровень осадков, альbedo облаков (не спрашивайте) и другие параметры, влияющие на температуру. Геологическая модель позволяет вам управлять вулканической активностью, континентальным дрейфом и эрозией почвы, а очень упрощенная биоло-

гическая модель определяет такие вещи, как темпы мутации и воспроизводства. Все это иллюстрируется миллионом графиков, карт и схем, описывающих состояние планеты с точностью до третьего знака после запятой (буквально).

Можно влиять на планету и напрямую: нарисовать гигантские континенты (если неохота ждать, пока их создаст природа) или устроить метеоритный дождь с ураганом и цунами. А чуть позже можно будет взрывать атомные бомбы и заражать население чумой.

В отчаянной попытке сделать SimEarth больше игрой, чем кучей таблиц, авторы сделали так, что на каждое ваше действие затрачивается энергия, то есть позволить себе все сразу нельзя, если только вы не играете в свободном режиме.

Рано или поздно на планете появляется и начинает эволюционировать жизнь — сперва это одноклеточные

Тут-то и начинаются неприятности

существа. Потом доходит дело до членистоногих, насекомых и, наконец, до динозавров, земноводных и млекопитающих.

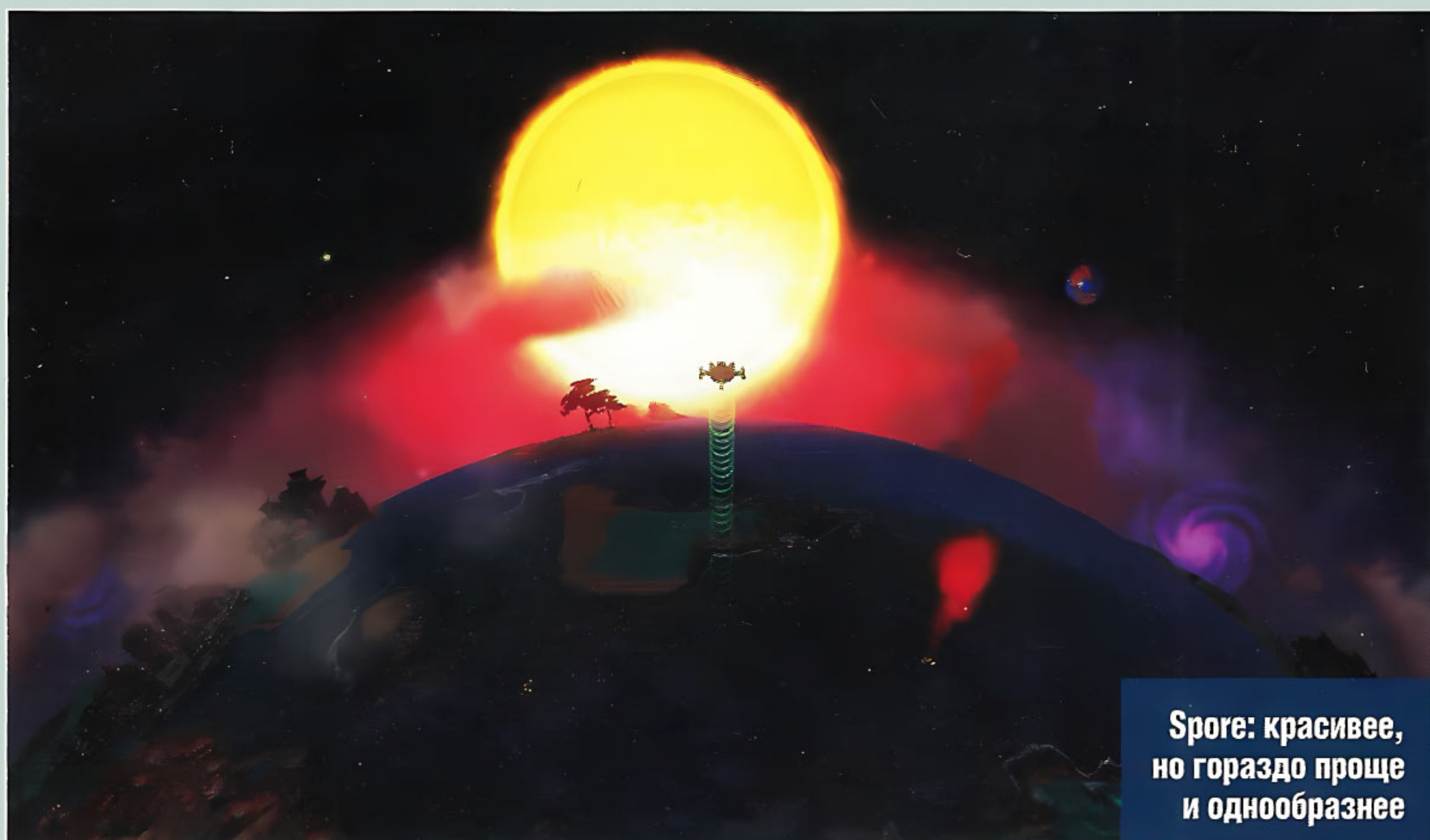
Опять-таки, понять, кому где лучше жить — в джун-

глях или тундре, — это еще одна задача. Если вам повезет, появляется разумная жизнь. Вот здесь-то и начинаются настоящие неприятности.

В SimEarth четко определенных целей еще меньше, чем в The Sims или SimCity, хотя там и есть заранее заданные сценарии с поставленными задачами. Бывает, что вы упираетесь в оче-



Наконец-то жизнь вышла на сушу. А планета как раз собралась накрыться медным тазом



Spore: красивее, но гораздо проще и однообразнее



редной график, демонстрирующий уровень метана в атмосфере, и задается вопросом: а так ли уж вам все это интересно.

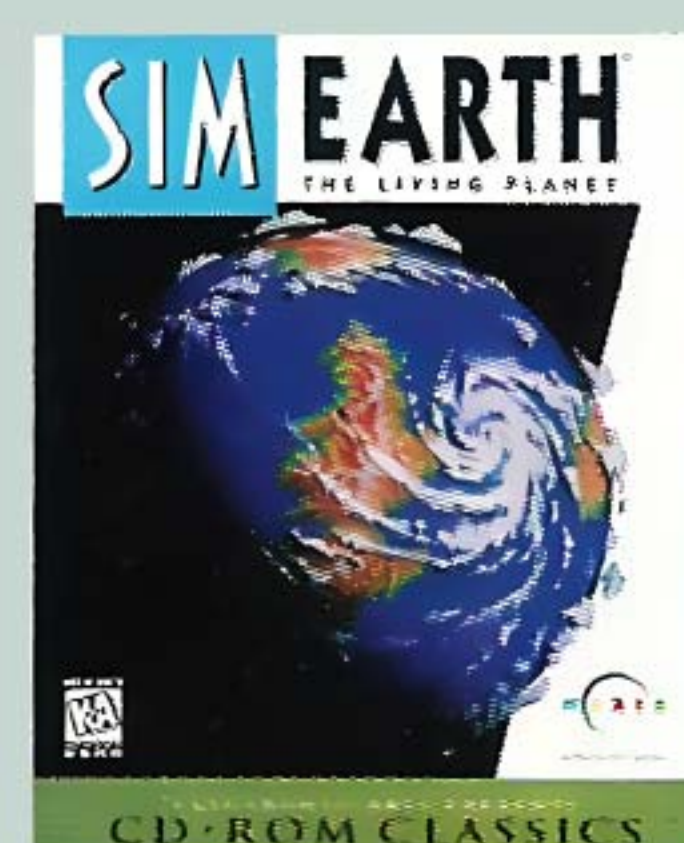
SimEarth восхищает в первую очередь уровнем амбиций – даже на фоне традиционно непростых проектов того времени. Под DOS, в 16 цветах, в разрешении 640x480, на 640К оперативки Maxis попытались смоделировать настоящую планетарную систему. И у них, черт возьми, получилось.

SimEarth стала следующим детищем Уилла Райта после SimCity. Позже Maxis вернулись к этой теме в 1992 году с SimLife, более детально изображавшей эволюцию видов. Мне остается только удивляться, не задумывалась ли Spore как своеобразный ремейк? Может, и так, вот только потом пришлось идти на

компромиссы, чтобы вписать игру в мейнстрим.

Нашлось бы на современном рынке место SimEarth? Большинство игроков при ее виде завизжали бы от ужаса, но свой потребитель у нее был бы. SimEarth наделена даром предвидения. На момент ее релиза экологические проблемы касались, в основном, разрушения озонового слоя из-за фреона; проблемы глобального потепления обсуждались лишь в узких кругах. Однако, если повозиться с регуляторами и создать парниковый эффект, можно быстро увидеть, насколько это неприятная штука. Что может быть лучше для образования, чем новенькая компьютерная игра?

С другой стороны, может быть, все чересчур правдиво. Как говорится в



ГДЕ-ТО НА ПЛАНЕТЕ

SimEarth можно достать и на eBay, и как часть Sim Triple Pack (в комплекте с бесполезными Sim Farm и Sim Safari) на Amazon. Чтобы она заработала под Windows, вам понадобится приличный DOS-эмулятор. Например, DOSBox (www.dosbox.com).

описании сценария „Земля-1990“: „Мы живем в мире, пораженном экологическими проблемами, войной, голодом, парниковым эффектом, нехваткой энергии и возможностью ядерной зимы. Задача: решить все мировые проблемы и привести нас в будущее, где все человечество ждет мир, обилие пищи, чистый воздух и дармовая энергия. Примечание: сценарий может показаться сложным, но он все же куда веселее, чем реальная ситуация“.

PCGAMER README

Первая рецензия: ДО НАС
Почему сейчас? Это генетический предок Spore.
Безумно амбициозная попытка создать SimВсеНаСвете – без дурацких мини-игр.



Как правильно... модифицировать интерфейс Warhammer Online?

Военный экспресс-курс

ТРЕБОВАНИЯ

Навыки: средние
Время: два часа

ЧТО МНЕ ПОНАДОБИТСЯ?

- Warhammer Online, обновленный до самой свежей версии
- Блокнот или аналогичный текстовый редактор
- Патологическое стремление к совершенству

PCGAMER КОПИЛКА РЕСУРСОВ

- Сайт, посвященный интерфейсным модам WAR: war.mmoui.com
- Полезный сайт со спорной вики-реализацией: snipurl.com/4cjoj
- Насладитесь чужими потугами на: war.curse.com/downloads/waraddons/default.aspx

СДЕЛАЙ САМ
САМОДЕЛЬНЫЕ МОДЫ
И СКРИПТЫ
WAR



01 ПРИМЕРОЧНАЯ В ОКОШКЕ

Какой прок в замене цветов и расположения нескольких кнопок, висящих на экране? На самом деле обладание правильным пользовательским интерфейсом в MMO-игре чрезвычайно полезно. Дело даже не в том, чтобы изменить стиль ПИ, куда важнее добавить отсутствующие в исходном интерфейсе функции или создать горячие кнопки и полезные макросы. В этой игре вы живете и умираете. Если не сможете расставить мебель в собственном доме по своему вкусу, он так и останется для вас чужим. Не сумеете подготовить лечебный спелл к быстрому использованию, быстро погибнете.



04 ЛЕПИ МЕНЯ, МНИ МЕНЯ

Теперь вы сможете перемещать и изменять размеры отдельных фрагментов интерфейса. Рекомендуем в первую очередь обратить внимание на навыки, связанные с боевым духом. Расположите их в центре экрана. Переусердствовали? Кнопка Restore Defaults исправит ошибки. Но она же уничтожит след за ошибками и все хорошие наработки. Потому-то умнее будет периодически сохранять состояние интерфейса. Сделать это легко: выберите Quit, и на экране откроется окно с предложением сохраниться.



02 БУКВАЛЬНЫЙ АДЪ

К несчастью, моддинг интерфейса в WAR пересложнен и требует навыков программирования на языке Lua. То есть придется редактировать текст в Блокноте и настраивать свойства персонажей. Веселого мало. Занимает много времени. Но научиться придется, если действительно желаете переделать интерфейс. К счастью, есть и более простой способ сделать игру удобнее: настроить раскладку клавиш. Зайдите в меню, далее в User Settings, оттуда в Customize Interface. Откройте подкатегории General Settings и Action Bars.



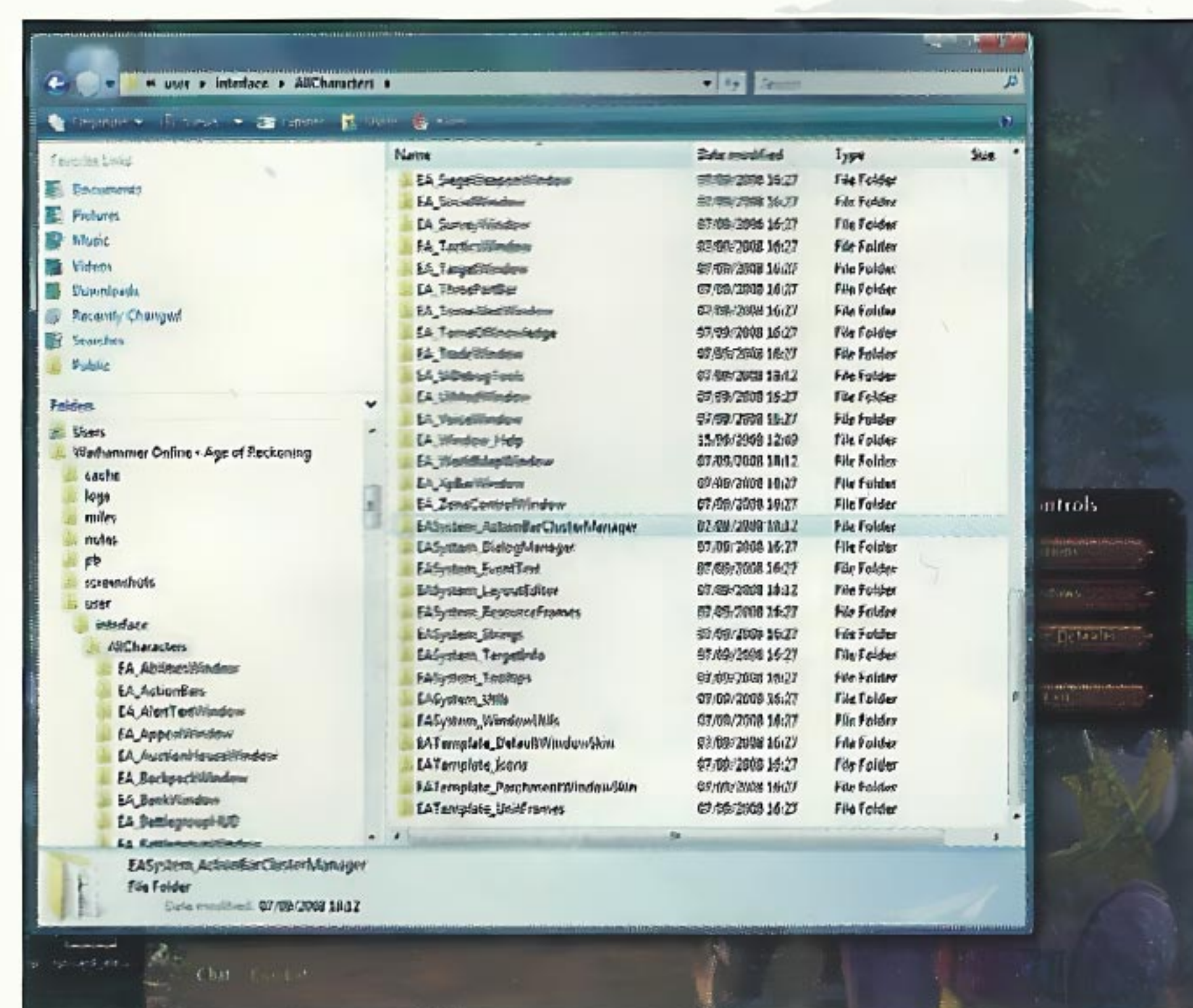
05 ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

Имеет также смысл заглянуть в меню Windows. Здесь вы можете отключить практически любой элемент интерфейса. Учитывая насыщенность ПИ, вы обязательно обнаружите тут что-то персонально вам ненужное: это могут быть потоки статистических данных или цветастые фрагменты слева и справа от панелей „быстрых заклинаний“. Эти же фрагменты можно привязать по расположению к конкретному месту на экране, чтобы во время настройки интерфейса случайно не перебросить их в неудобное для вас место.



03 РАЗМЕР... ДА, ВСЕ-ТАКИ ИМЕЕТ

Если вас не устраивает, что интерфейс занимает слишком много места, или мешанина пиктограмм заставляет вас путать Gift of Brutality с Flee, воспользуйтесь ползунком Global UI Scale. Он позволяет уменьшать или увеличивать размер пиктограмм. Используйте окно предпросмотра, чтобы убедиться, что вы не сделали кнопки слишком мелкими. После нажатия пимпы Apply выберите команду Layout Editor и на следующем экране щелкните по опции Start Editing.



06 ЭТИКА

Мы практически все рассказали о возможных перенастройках внутри игры, но осталась пара бесплатных советов. Во-первых, выходите из WAR нормально, не по Alt+F4, а при помощи специальной кнопки. Иначе потеряете все сохраненные навороты. Во-вторых, на случай переустановки игры сделайте резервную копию интерфейса: файл с названием SavedVariables.lua лежит в папке с WAR в подкаталоге user\interface\AllCharacters\EASystem_ActionBarClusterManager. Скопируйте его в безопасное место, а после реинсталляции верните на старое место.



Классика игрового дизайна Низкая стена

Том Фрэнсис
журналист-сектант

Мы побеждали целые армии, бессмертных врагов, демонов, тяжелую технику. Но есть один неприятель, о котором мы разбиваемся и в которого стучимся, но без особого толку, — это стена. Низкая, но все-таки непреодолимая стена.

Действие Wolfenstein 3D проходило в помещениях, поэтому первой игрой, в которой мы столкнулись с низкой стеной, стал Doom. Пути игрока и низкой стены сошлись в первой же комнате первого шутера от первого лица с открытыми пространствами. Эта комната, на первом, кстати, уровне, содержит две низких стеночки (сюда их поставил лично Джон Ромеро). Будучи высотой около 30 см, они полностью блокируют продвижение игрока.

Мы и сегодня пытаемся приступить взять эти стеночки, врезаемся в них, разбиваем колени в кровь, а они, как и 10 лет назад, выполняют главное свое предназначение. Какое?

Позволяют дизайнеру изобразить фрагмент мира за пределами доступной части уровня.

Есть и другие способы добиться означенного эффекта: реки из лавы, глубокие пропасти, вертолеты и даже малярия.

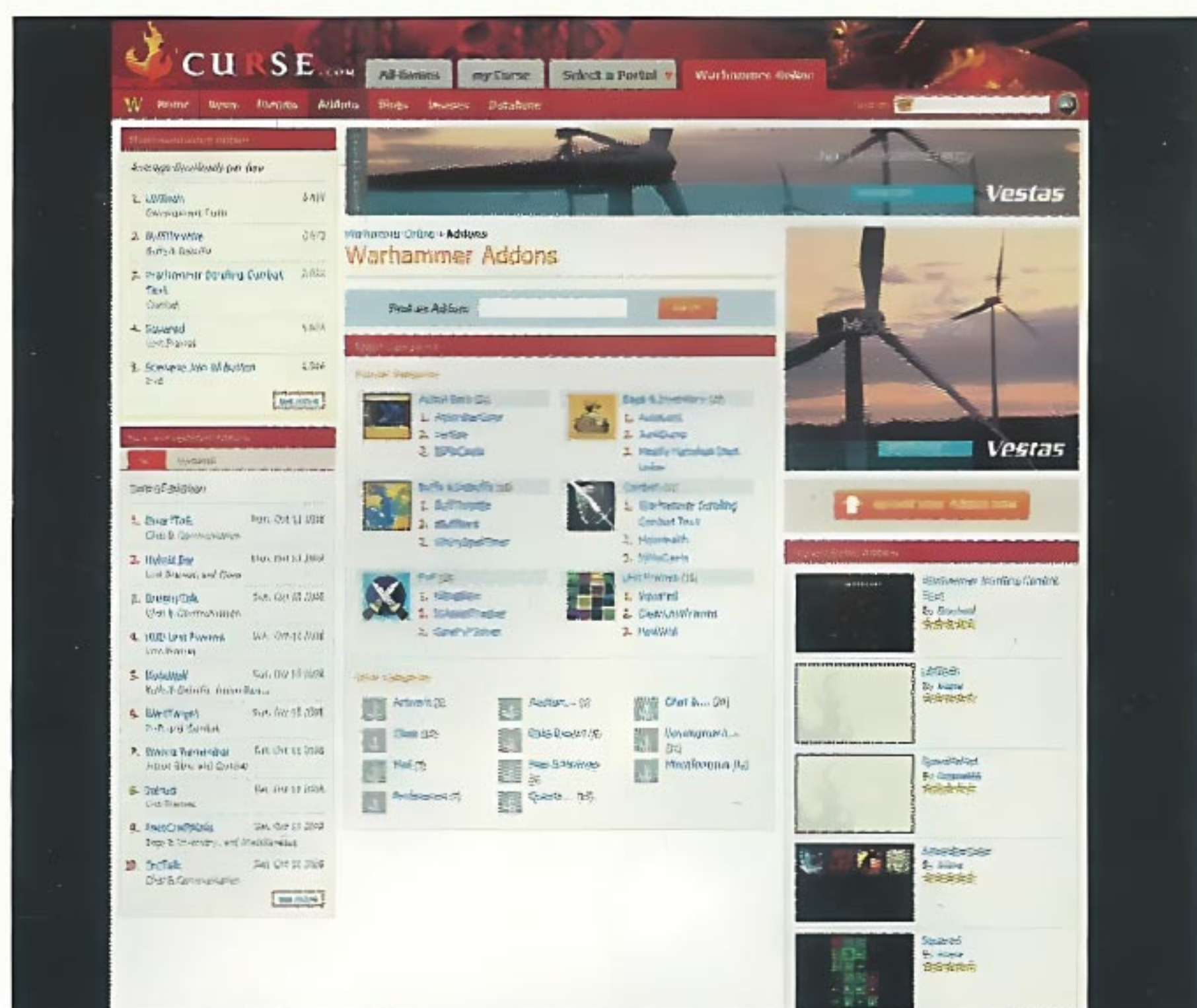
Река в начале Half-Life 2: Episode Two обрывается пропастью, на дне которой рассыпаны острые камни. И если вы задаетесь целью узнать, где игроки умирали чаще всего, то выясните, что это — та самая низина. А все оттого, что игрокам казалось, будто это место необходимо исследовать. Получается, каждый упавший в пропасть счел своим долгом лично убедиться в том, что туда действительно идти не надо.

„В наших наиболее реалистичных играх, таких как HL2, — говорит Лаура Дубюк из Valve, рассказывая о работе над Team Fortress 2, — границы уровней часто приходится художественно обосновывать. Однако в стилизованном мире TF2 нарочитая искусственность стала ключевым принципом дизайна. Игрок смотрит за забор и понимает, что пустошь по ту сторону стены не содержит ничего любопытного“.

Так что низкие стены остаются с нами и все так же увечат наши лодыжки и колени. За ними раскидываются великолепные панорамы, которые мы никогда не сможем потоптать виртуальными башмаками. Им безразлично, что нормальный человек может просто перелезть через препятствие. Они отказываются признавать, что даже слабейшие из нас способны без особых трудностей перелезть через стену в восемь раз выше (240 см). Это все неважно. Здесь мы не пройдем.



„Однако! Ни одной живой душе здесь не перелезть“



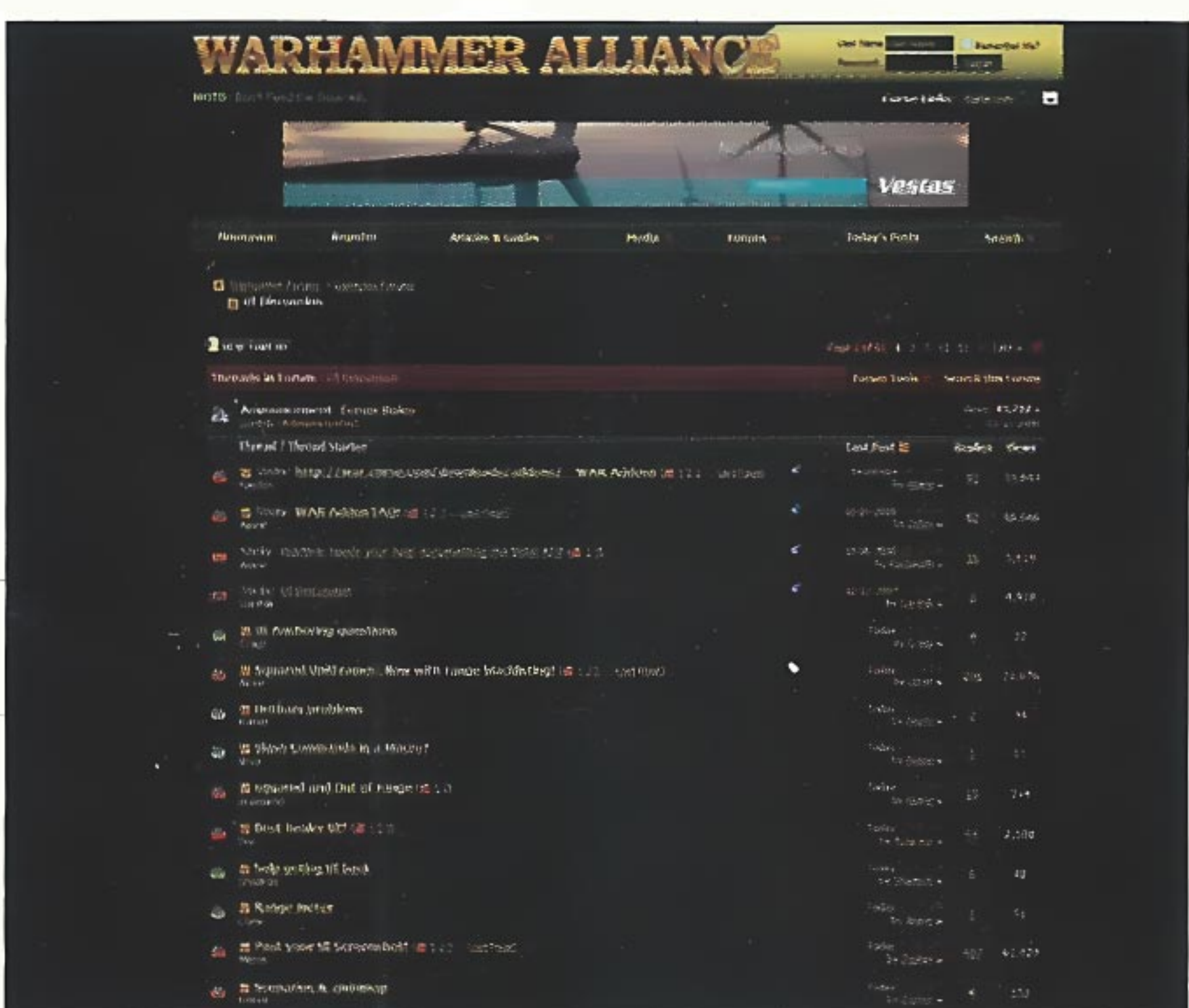
07 ВНЕ ЗОНЫ ВЛИЯНИЯ

Пора поговорить об аддонах (пользовательских надстройках, которые либо добавляют новые элементы в интерфейс, либо изменяют принципы действия существующих элементов). Опять-таки повторимся, сделать такой самому нелегко, на это нужна куча времени. Ситуацию спасает то, что скриптовый язык Lua используется и в описании интерфейса World of Warcraft, а потому бывалые WoW-игроки с легкостью перерабатывают Warhammer Online. Начните с крупной коллекции на war.curse.com/downloads/war-addons. Там встречаются очень полезные вещи.



09 В ЭКСТРЕННОМ СЛУЧАЕ

Поговорим об эргономике. Если в игре что-то пошло не так и проблема для вас очевидна, сбросьте настройки способом, описанным в шаге №4. Не помогло? Зайдите в корневой каталог игры, оттуда переместитесь в папку User и сотрите (или переименуйте) директорию interface. Проблемные (читай: глючащие) моды необходимо вручную выполоть из папки с модификациями (Interface\AddOns). Время от времени обновляйте свои аддоны, потому что официальные патчи к игре зачастую выводят дополнения из строя или заставляют их работать некорректно.



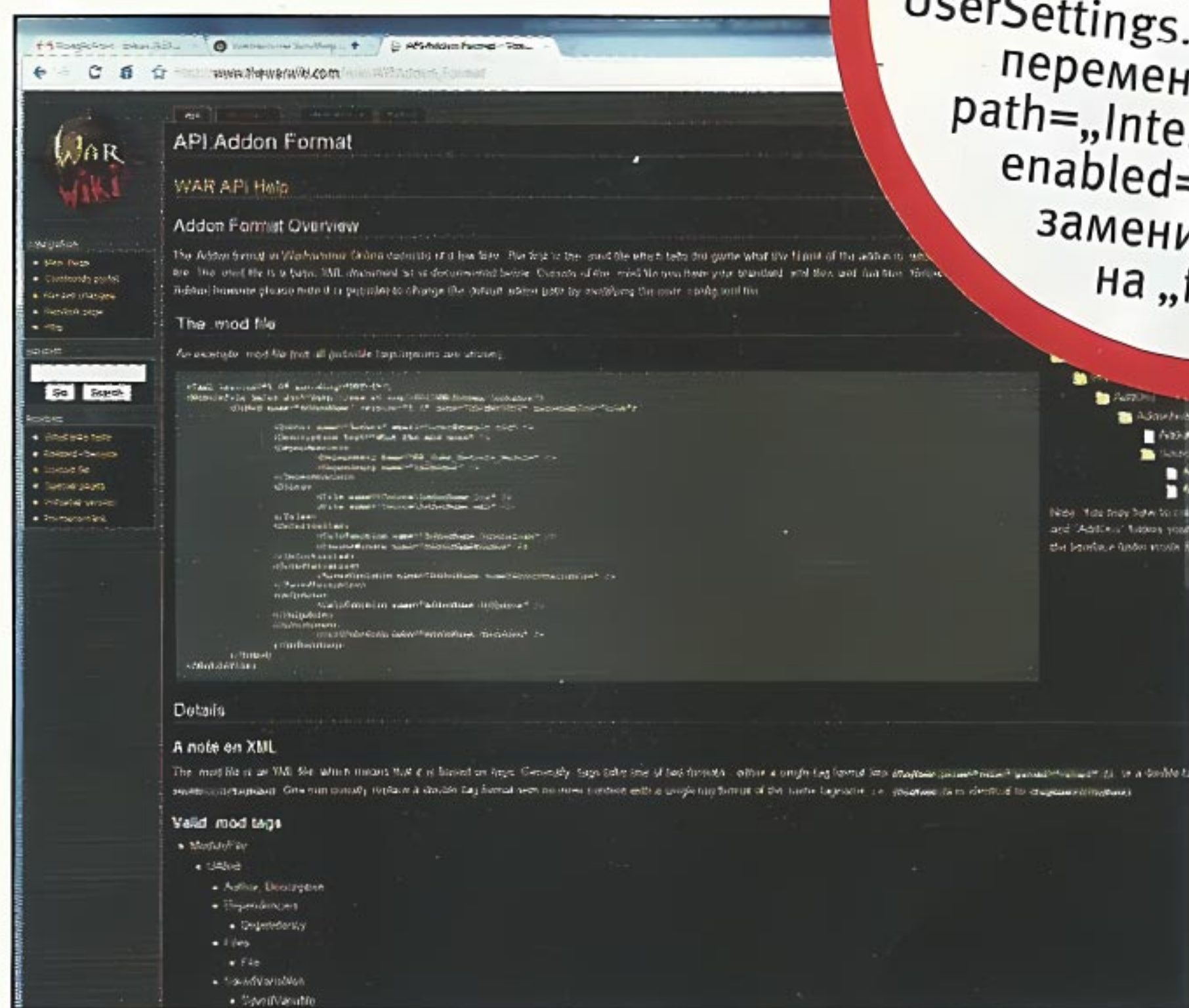
11 ДОБРОТА НЕЗНАКОМЦЕВ

Если вам хочется получить отзыв о своем моде, вступите в какое-нибудь тематическое сообщество. Там вам помогут. На сайте snipurl.com/4cmvj есть форум моддеров, в IRC имеется тематический (irc.freenode.net/WarUIDev). Только не обольщайтесь: полную конверсию игры сделать не получится. У интерфейса Warhammer Online есть серьезные ограничения: например, вам не удастся разработать мод для поиска добычи в чат-окне, добиться отображения точного количества здоровья у объекта в игре, настроить линейки заклинаний для врагов.



08 ПОДКАТАЛОГИ

Для инсталляции аддона вам понадобится создать папку с названием interface в корневом каталоге игры (не в папке /user/, о которой речь шла в шаге №6). В новой директории создайте еще одну — AddOns. Сюда следует складывать загруженные моды. Как правило, требуется лишь разархивировать zip-файл в папку. Обычно все моды в архиве упакованы в отдельную папку с названием модификации. Запускаете игру, и новые модификации включатся автоматически.



10 ГЕРКУЛЕСОВСКИЕ СВОЙСТВА

Хотя разработка модификации для WAR и World of Warcraft — процессы во многом схожие, между ними есть немало плохо изученных и описанных различий. Полному профану соваться в это дело не стоит. Проблемы возникают даже у ветеранов — они ворчат, что слишком часто приходится копировать код из модификаций к другим играм. Мы надеемся на Mythic, пообещавшую в краткие сроки выпустить официальное руководство. До тех пор придется использовать советы в вики-формате на snipurl.com/4cjoj.



12 ПОПУЛЯРНОСТЬ, МОДА, ПРАЗДНИК

WAR оказался одним из главных MMO-релизов года. Разработчики сделали все возможное, чтобы игра развивалась и сохраняла популярность. Это означает, что вокруг нее соберется мощное моддерское сообщество. В игре даже задумана возможность полной замены интерфейса, но, ради всего святого, не экспериментируйте с этой опцией, пока у вас не будет нового ПИ, иначе вообще не сможете играть.

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ
Ковыряться в файлах и стерли все кнопки на экране? Откройте «Каталог WAR»/User/UserSettings.xml, найдите там переменную «MainUI path=„Interface/Custom“ enabled=„true“ /> и замените „true“ на „false“.

КРИЗИСНАЯ МОДЕЛЬ



ДВЕ СОТНИ НА ВЕТЕР!

Думаете, игровой компьютер дорого стоит? А вот и нет!

То, что игровой компьютер стоит больших денег, — глубочайшее заблуждение. Бесчисленное количество игр можно запускать на дешевых конфигурациях. Когда-то давно на покупку мощного игрового компьютера могло уйти до \$2000. Сейчас же игровая станция стоит вдвое дешевле. Причина тому — агрессивная ценовая политика крупных производителей (взять хотя бы Intel и AMD), а также рост числа сетевых магазинов, которые продают „железо“ чуть

ли не на вес. Именно там можно выбрать конфигурацию будущего компьютера, заказать сборку системного блока или просто купить какую-нибудь редкую деталь.

Мы намерены доказать, что игроку не обязательно тратить много денег на компьютер. Для этого наши авторы заключат пари. Нужно всего-то собрать игровой компьютер за две сотни долларов и устроить пару-тройку забавных испытаний. На кону репутация нашей уважаемой игровой платформы! ▶

ПРАВИЛА

Испытание будет не таким простым!

- На сборку компьютера нужно потратить не более \$200 (эквивалент 5500 рублей на момент подготовки материала). Покупка оборудования на большую сумму приведет к дисквалификации провинившегося.
- Каждый участник соревнования должен собрать компьютер собственноручно. Категорически запрещается просить помощи у продвинутого друга или заказывать сборку в магазине.
- В назначенный день участники должны перенести свои компьютеры с мышкой, клавиатурой и монитором в дом Тима, дабы устроить серию суровых испытаний.
- Разрешается заказать доставку оборудования из магазина.
- Нарушение правил приведет к дисквалификации.



ДЖИМ РОССИНЬОЛ

Автор „This Gaming Life“ и постоянный сотрудник PC Gamer. Не имеет ни малейшего представления об устройстве ПК.



АЛЕК МИР

В юности работал заместителем редактора. Этот корифей игровой журналистики до сих пор не разобрался, из чего на самом деле состоит игровой ПК.



ГРЕМ СМИТ

Почетный сотрудник британского PC Gamer: автор статей и редактор диска в одном лице. Все, что имеет, купил когда-то на барахолке. Даже собственную бороду!

СБОРКА

Постройка игровой системы

Каждый из участников соревнования выбрал свой путь к победе. Алек, человек с техническим складом ума, задумал собрать компьютер, который наилучшим образом покажет себя во всех испытаниях и тестах, а в будущем может быть легко обновлен до более мощной конфигурации. Грэм провел целый день на барахолке в поисках поддержанных комплектующих. Джим же, узнав, что не может заказать сборку нового блока у специалистов, отправился в ближайший магазин и закупил самого дешевого железа. Правда, стоимость оказалась чуть выше двух сотен долларов. Пришлось пересмотреть подборку комплектующих и отказаться от оптического привода. Как системы наших участников выдержат испытания?



АЛЕК:

„Я пошел собственным путем: выбранный процессор показал себя наилучшим образом в процессе тестирования. Возможно, ему не хватает лишь второго ядра, но и без него все игры, которые удалось запустить, работали весьма хорошо. К такому процессору нужно докупить лишь добротную видеокарту — вот и вся хитрость“.

„Джим выбрал новый процессор, чтобы нивелировать разницу

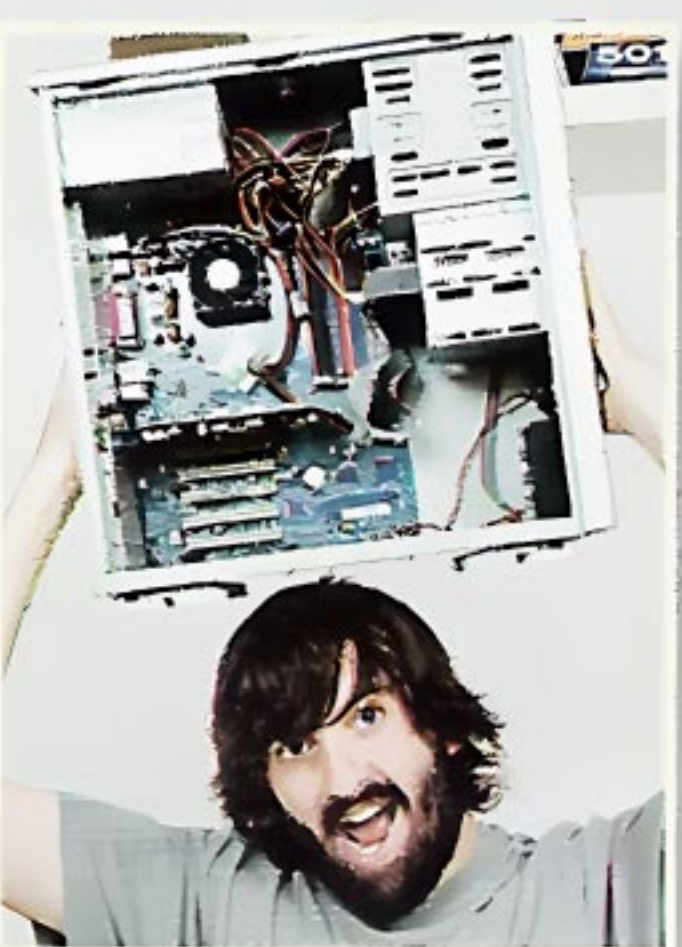
производительности, но при этом отказался от DVD-привода. Какая глупость! Я уверен, что Грэм хотел также схитрить и ускорить свой ПК новой видеокартой, но на материнской плате был только старый разъем AGP. А современные графические адаптеры устанавливаются в слот PCI-Express. Несчастный выбился из сил, пытаясь найти видеокарту. Более того, у него проблемы с охлаждением, поэтому система скоро выйдет из строя, в то время как мой новый Athlon при температуре 19°C сможет проработать несколько лет. Конечно, при максимальной нагрузке температура увеличивается в два-три раза, но и это ничто по сравнению с проблемами Грэма“.



ДЖИМ:

„Моя машина гораздо лучше двух других! Но сборка далась мне нелегко. В самом начале я решил попросту скупить все самые дешевые комплектующие. Чтобы было проще, решил делать покупки в одном магазине, но не тут-то было — суммарная стоимость даже самой дешевой конфигурации перевалила за \$200. Чтобы решить эту проблему, нужно было выискивать самые дешевые комплектующие в разных

концах города. Я поступил иначе и попросту сэкономил на DVD-приводе. Правда, мне пришлось позаимствовать дисковод для установки операционной системы (есть мнение, что тут я нарушил одно из правил соревнования). Но стоило только установить ОС, подключиться к Интернету и убедиться в работоспособности USB для подключения внешних накопителей, надобность в DVD-приводе отпала. Я вернул его в магазин“.



ГРЭМ:

„Покупку комплектующих можно сравнить с поиском иголки в стоге сена. Другими словами, эта затея была изначально обречена на провал! Вместо покупки востребованного всеми железа я отправился на интернет-барахолку, где подавляющее большинство людей пытаются продать разноразный хлам пятилетней давности. Там можно найти бесчисленное количество

комплектующих по смешным ценам — одни б/у, другие вообще новые, а третьи попросту кто-то починил и теперь пытается перепродать. К сожалению, на таких сайтах встречаются недобросовестные и некомпетентные продавцы“.

„Дабы не испытывать судьбу и не проверять совместимость комплектующих друг с другом, я заказал готовый системный блок с процессором Athlon XP 2500+, системой охлаждения, памятью объемом 512 Мб и материнской платой на nForce 2 со встроенной графикой. Доставили мне это вместе с Radeon 9600 Pro (бонусом!). У меня даже не возникло проблем со сборкой, вот только система охлаждения никак не крепилась к материнской плате. Поэтому вентилятор пришлось попросту положить на процессор“.

КОМПЬЮТЕР ДЖИМА

„Мне казалось, что, сэкономив на DVD-приводе, я поступил мудро. А теперь не могу установить ни одной игры“.

Корпус и блок питания

➤AriaNet 2039 black midi — 4x 5,25" and 2x 3,5", 450W ➤ \$40

Материнская плата

➤MSI K9N6SGM-V nVidia MCP61 AM2 ➤ \$40

Процессор

➤AMD Sempron LE-1150 2GHz ➤ \$30

Жесткий диск

➤Hitachi DeskStar 7K160 — 80 Гб ➤ \$36

Оперативная память

➤две планки Arianet 512 Мб PC2-5300 DDR2 SDRAM — 667 МГц ➤ \$22

ОБЩАЯ СТОИМОСТЬ: \$178

„Чтобы закрепить систему охлаждения, мне пришлось положить корпус горизонтально, а вентилятор пристроить на процессоре без дополнительного крепежа“

На старт!

ИСПЫТАНИЕ 1

Тесты в Quake III Arena

Чтобы проверить, на что способны наши компьютеры, мы запустили главную игру всех времен и народов – Quake III. Для тестирования был выбран классический режим Timedemo: он точнее всего показывает, что может выжать из себя железо. Игра запускалась в разрешении 1280x1024 точки с максимальными для Quake III настройками графики. После этого мы прогоняли тест в режиме 640x480 точек с минимальными настройками. Очки начислялись просто – по одному за каждые два кадра в секунду в тесте с максимальными параметрами графики. Более простой тест служил своеобразным фильтром, с помощью него мы выявляли слабое место в системе, которое требует модернизации. Иронично улыбнувшись, участники установили Quake III и приготовились к тестам.

Результаты

Алек:

- Максимальные настройки: 17,3 FPS
- Низкие настройки: 182,8 FPS

Джим:

- Максимальные настройки: 53 FPS
- Низкие настройки: 202 FPS

Грэм:

- Максимальные настройки: 74 FPS
- Низкие настройки: 74 FPS

Что случилось?

Видеоадаптер Грэма позволил комфортно играть в Quake III на максимальных настройках. Однако скорость работы не увеличилась при переходе на слабые настройки. Дело в том, что слабый процессор сдерживал мощь графического адаптера и остальных составляющих системы.

Компьютер Джима замер на отметке в 53 FPS – это даже больше, чем нужно для комфортной игры. Снижение графических настроек дало ошеломляющий эффект. Процессор настрогал две с лишним сотни кадров и только тогда уперся в слабый графический адаптер. Компьютер Алека буквально дышал на ладан. Quake III отказался запускаться в полноэкранном режиме, постоянно были проблемы с отображением текстур.

Минимальное количество FPS при максимальных настройках говорит о том, что графический адаптер от S3 не подходит для игр в принципе! Однако процессор весьма неплох.

КОМПЬЮТЕР ГРЭМА

„Я не сумел закрепить вентилятор на материнской плате, поэтому компьютер регулярно перегревался и зависал“.

Корпус и блок питания

➤Midi Tower 400W – Silver ➤ \$25

Материнская плата, процессор, видеокарта, кулер, память

➤nForce 2, AMD AthlonXP 2500+, 512 Mб RAM, ATI Radeon 9600 Pro, штатный вентилятор ➤ \$85

Жесткий диск

➤Deskstar 7K160 80Gb U133 8 Mб ➤ \$30

DVD-привод

➤16x48x DVD-Rom ➤ \$10

ОБЩАЯ СТОИМОСТЬ: \$150

КОМПЬЮТЕР АЛЕКА

„В этом компьютере установлен сильный процессор, но, к сожалению, нет нормальной видеокарты. Видимо, поиграть на нем не удастся“.

Корпус и блок питания

➤Asus Vintage V3-M2V890 Barebones System – AMD Socket AM2 ➤ \$90

Процессор

➤AMD Athlon 64 LE-1620 SKT AM2 2.4 ГГц BOX ➤ \$57

Жесткий диск

➤\$23

Оперативная память

➤две планки по 512 Mб PC2-5300 DDR2 SDRAM – 667 МГц ➤ \$15

DVD-привод

➤52x CD-ROM ➤ \$5

ОБЩАЯ СТОИМОСТЬ: \$190





„Я превратил компьютер
Грэма в кипятильник ровно
за 53 секунды!“

ТЕСТЫ

Кто быстрее

ИСПЫТАНИЕ 2

Пытка разгоном

Любой компьютер можно разогнать: увеличить тактовые частоты процессора, памяти и видеокарты или просто отключить автоматическую загрузку ненужных приложений и оптимизировать реестр. В этом тесте от участников требовалось увеличить скорость работы компьютера посредством разгона или программной оптимизации. Результат был измерен многократными запусками Quake III в режиме Timedemo: по одному баллу за каждый FPS сверх нормы.

Алек: „К сожалению, моя материнская плата не умеет регулировать тактовую частоту центрального процессора, поэтому мне пришлось довольствоваться повышением скорости работы памяти. Также я обновил BIOS и драйверы графического адаптера. Чудесным образом это принесло пару-тройку очков“. Результат: 8 баллов

Джим: „В попытке увеличить быстродействие системы я обновил все драйверы nForce и установил утилиту для настройки работы системы. Также я сменил обои Рабочего стола на „Стоунхедж“ в надежде, что духи Земли помогут мне выиграть. Скрестим пальцы!“ Результат: 12 баллов

Грэм: „Как только я пытаюсь изменить частоту процессора – даже совсем чуть-чуть! – экран начинает мигать, а внутри системного блока что-то щелкает. Поэтому я не стал мучить компьютер, а попросту обновил драйверы. Это позволило вырваться вперед аж на один кадр. Ура!“ Результат: 1 балл

ИСПЫТАНИЕ 3

Самоубийство в TrackMania

Следующим шагом была проверка скорости работы в TrackMania. Условия соревнования элементарны: слабый компьютер выдает меньше кадров в

секунду, и это напрямую влияет на время прохождения круга. Мы проехали три раза на одинаковых настройках графики (high). Пришедший первым получал 10 очков, вторым – 5 очков, а проигравший оставался с носом.

Алек: „Моему компьютеру пришлось тяжело. Он с трудом вытягивал игру на максимальных настройках графики и пропускал много кадров. Гонка превратилась в настоящий кошмар. Я пришел последним. Эх!“ Результат: 0 баллов

Джим: „Даже с максимальными настройками TrackMania работала на моем изумительном компьютере очень хорошо. Я составил Грэму достойную конкуренцию, но тот все-таки вырвался вперед“. Результат: 5 баллов

Грэм: „Несмотря на то, что TrackMania работала на моем компьютере великолепно, выиграл я совсем не поэтому. Просто я играю лучше Джима и Алека. Что до железа, то в самом конце моя система перегрелась и зависла“. Результат: 10 баллов

ИСПЫТАНИЕ 4

Dawn of War: Armageddon

В этом тесте пришлось напрячься не только собранным компьютерам, но и стратегическому гению их создателей. Каждому было дано достаточно времени, чтобы собрать как можно более крупную армию. Но чтобы при этом машина не зависала и позволяла управлять юнитами. Затем три армии шли в центр поля боя. За каждую боевую единицу, оставшуюся в живых после боя, участник получал по одному очку.

Алек: „Так или иначе я справился с соперниками, но подозреваю, что в первую очередь надо было выпустить наиболее мощные юниты. Когда в кадре появился Аватар, количество кадров в секунду падало до десяти, а после его смерти резко увеличивалось, и в итоге я вышел победителем с небольшой армией пехотинцев“. Результат: 8 баллов

Джим: „Я был удивлен, как плавно шла Dawn of War на моем компьютере. Несмотря на максимальные графические настройки, я мог спокойно контролировать игру даже во время ожесточенных битв“. Результат: 0 баллов

Грэм: „С самого начала я понял, что мой опыт в этой игре оставляет желать лучшего. С небольшими подсказками я сумел построить армию пехотинцев и послал ее в бой в центре карты. К сожалению, Джим ловко перебил мою пехоту, оставив мне лишь несколько машин. Мой компьютер стал тормозить, количество кадров в секунду сни-

зилось до единицы, и я уже ничего не мог поделать. Отдав войскам массу ненужных приказов, я проиграл“. Результат: 0 баллов

ИСПЫТАНИЕ 5

Бой насмерть!

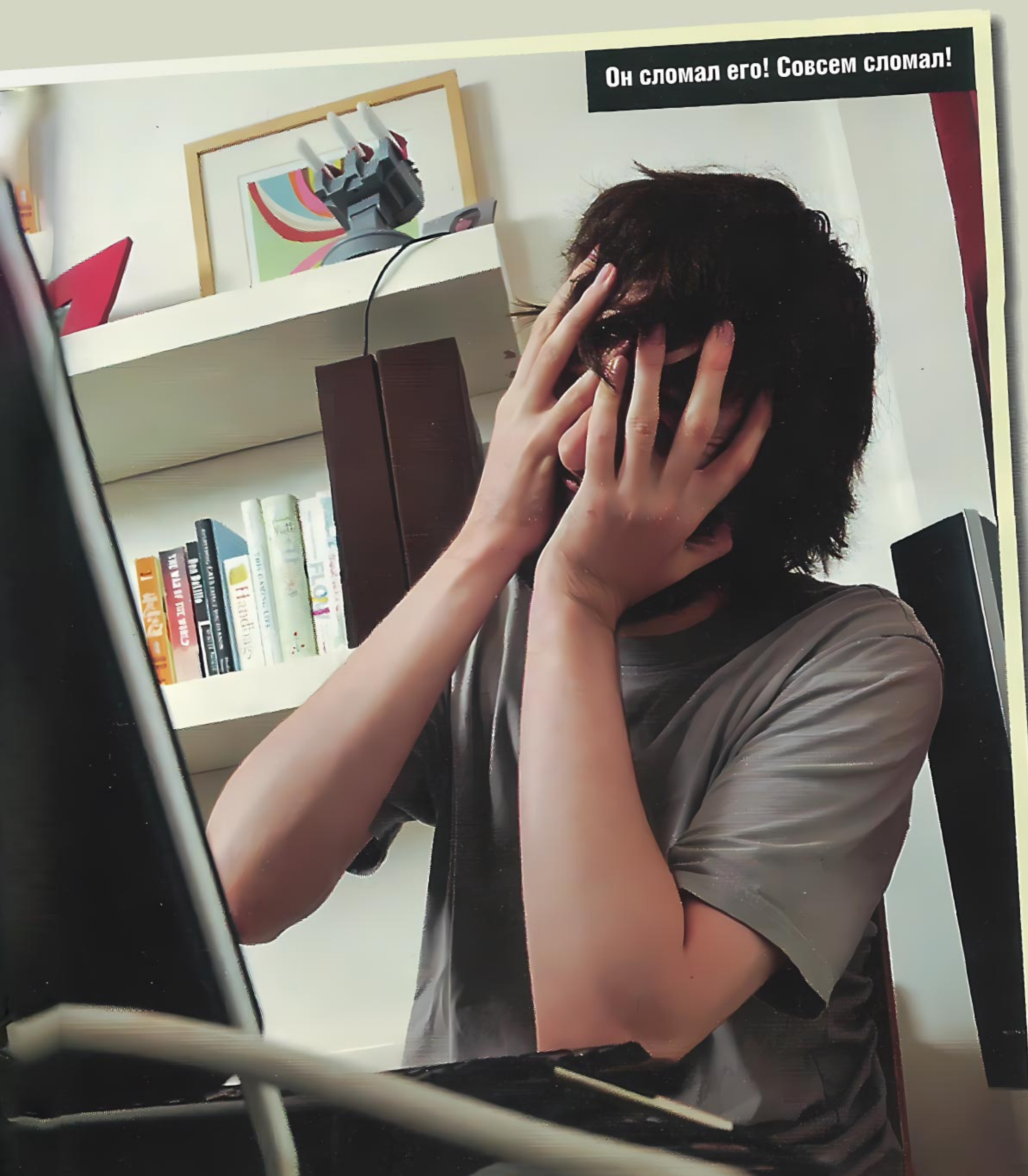
Это был, наверное, самый неправильный и жестокий тест. Каждый из наших участников должен был вызвать сбой в работе компьютера конкурента. Для этого он мог пользоваться различным программным обеспечением, изменять настройки BIOS или способствовать критическим ошибкам Windows. Мы хотели проверить надежность компьютеров: насколько долго они смогут продержаться в таких условиях. Победил тот, чей ПК смог проработать дольше всех.

Джим: „Самый простой способ сломать компьютер Алека – зайти в свой мессенджер и попросить помощи друга-программиста. Знает ли он, как заставить работать систему нестабильно? Конечно! Правда, для этого пришлось бы подождать несколько часов. Поэтому я решил зайти в Google и воспользоваться старым трюком неверной записи реестра, что мгновенно вызывает „синий экран смерти“. Вот только я немного неправильно отредактировал скрипт, и он не сработал“.

Грэм: „После того, как я понял, что в BIOS компьютера Джима вообще нельзя поменять сколько-нибудь значимые настройки, я полез в старый-добрый Google. Там я спросил, как правильно „уронить“ Windows XP, и первым результатом поиска стал совет „Добавить ключ реестра, вызывающий крах системы при нажатии Ctrl“. Прошло девять минут, и компьютер Джима повис. Теперь он зависает всегда при нажатии сочетания клавиш Ctrl + Scroll Lock + Scroll Lock“.

Алек: „Я решил отыгаться на компьютере Грэма. Зашел в BIOS, где нашел все настройки для разгона системы и смело вывернул их на максимум. Примерно через 15 минут его коробка с подержанным бардаком отправилась к праотцам. Не стоит доверять моим кривым рукам такие компьютеры“.

Результаты
Алек: 10 баллов
Джим: 5 баллов
Грэм: 0 баллов









В РЕЗУЛЬТАТЕ

Чего мы добились

Недорогой компьютер также должен приносить удовольствие от игры. Мы не рекомендуем вам пойти в магазин и потратить ровно две сотни долларов на системный блок. Если у вас найдется хоть немного больше денег, то список подходящих по требовани-

ям игр расширится в несколько раз. Лишние \$150 можно потратить на более современную видеокарту и оптический привод. Не помешает еще одна плашка памяти. Главное, не подпускайте к готовой системе Алека. Он просто уничтожит ее.

СЧИТАЕМ ПОПУГАЕВ

challenge			
	Jim	Alec	Graham
	1	2	5
	12	8.5	37
	6	8	2
	5	0	10
	0	8	0
	5	10	0
Total	29	46.5	59

РЕЗУЛЬТАТЫ АЛЕКА

„Вы думаете, я ошибся? Собрал ни на что не годный компьютер? Как бы не так, все дело в интегрированной графике и только в ней! В принципе, мой компьютер похож на то, что получилось у Джима, у меня даже более мощный процессор и оптический привод. Ожидалось, что встроенный графический адаптер NVIDIA Джима покажет примерно те же результаты, что и мой VIA S3 Chrome. Но нет, графика от VIA не потянула Quake III Arena с максимальными настройками и достаточным количеством FPS (думаю, в TrackMania и Dawn of War дела будут получше). Смучило и то, что в недорогой материнской плате были урезаны все возможности разгона. Я был убежден, что сделаю из своего одноклассника Athlon зверюгу, разогнав частоту системной шины. Увы, не вышло. Несмотря на то, что на бумаге выиграл Грэм, я считаю, что скупка старья на аукционах и всяческих „Из рук в руки“ — не лучший выбор. Его система может перегореть в самый неподходящий момент, и источник проблемы будет трудно идентифицировать.

„В моей бюджетной материнской плате были урезаны все возможности разгона“

ДОСТИЖЕНИЯ ГРЭМА

„В компьютере Алека нет видеоплаты. Джим же решил обойтись и без видеокарты, и без оптического привода. В моей машине есть все! Если честно, я даже не думал, что наберу столько очков. TrackMania запустилась прекрасно. Quake III показал более 70 кадров в секунду. Бой в Dawn of War прошел на ура! Ревнивые конкуренты заметили, что мой компьютер нельзя улучшить: в нем нет разъема для современной графической платы и жесткого диска с интерфейсом SATA. Также меня упрекнули в том, что мой системный блок был грязным. Они лгут! Кто будет апгрейдить этот компьютер? Его не нужно улучшать, он и так классный. Думал ли я, что он покажет больше 70 FPS в Quake III Arena? Если бы мне дали второй шанс, я сделал бы все точно так же — и победил бы снова! Назло Алеку и Джиму. Единственная проблема — система запускалась через раз и перестала работать после экспериментов Алека. Но я все равно выиграл! Был также случай с перегревом во время игры в TrackMania. Но так или иначе: я крут!“

„Если бы мне дали второй шанс, я сделал бы все точно так же — и победил бы снова!“



ВЫВОДЫ ДЖИМА

„Главное, что я понял в ходе этого состязания: недорогой компьютер может быть вполне функциональным. Дешевые железки, купленные в онлайн-магазинах, работают стабильно. Из них можно собрать неплохой системный блок. Впоследствии, если компоненты были подобраны правильно, вы можете модернизировать свою систему. Я долго думал, не потратить ли немного денег сверх обозначенного бюджета на более дорогие комплектующие. И пришел к выводу, что знание цен и потраченное на изучение магазинов время сохраняют много денег! Еще это поможет собрать компьютер, на котором будут запускаться современные игры. В подтверждение тому посмотрите на скорость работы Dawn of War, которая нормально работала на высоких настройках“.

ВТОРАЯ СМЕНА

Обновляем игровой компьютер

Сборка игрового компьютера – дело особое. Поддержание его в рабочем состоянии – процесс еще более сложный. Каждый месяц выходят новые игры с еще большими системными требованиями, на прилавках появляются интересные новинки, а цены на компьютерные комплектующие снижаются еженедельно. Неплохие предпосылки для апгрейда, неспешного и регулярного. Нужно лишь верно определить слабые компоненты системы и подобрать им достойную замену. Здесь же приводим конфигурацию игровой системы для сборки нового компьютера с чистого листа.



НОВАЯ ЖИЗНЬ

Сейчас так много говорят о кризисе, росте стоимости корзины „евро+доллар“ и грядущей девальвации, что становится не по себе. Если спроецировать ситуацию на простых смертных, то картина вырисовывается не самая приятная. Например, день ото дня цены на компьютерные комплектующие увеличиваются, ибо они напрямую связаны с валютными курсами. Или вот еще: даже незначительная девальвация может повредить моим планам, а ведь я так хотел купить Nokia E71 и еще кучу приятных гаджетов. На фоне этого ежедневные новости про сомалийских пиратов выглядят просто потешно. Но предвкушение Нового года отодвинуло все эти невеселые размышления о будущем. У нас наконец появилось время! В этом безумном мире, в бесконечной гонке за успехом, в стремлении потреблять все больше и больше мы забыли о простых человеческих отношениях. Забыли о любви, о старых друзьях, о родителях, о добрых книжках и хороших фильмах. Небольшая передышка в этом году позволит вспомнить обо всем этом, обрести свободу и самого себя.

АНТОН БОЛЬШАКОВ
Руководитель
тестовой лаборатории

НАША КОНФИГУРАЦИЯ

ПРОЦЕССОР INTEL CORE 2 DUO

E8400 3.00 ГГц

КУЛЕР COOLER MASTER HYPER Z600

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

FOXCONN DIGITALLIFE ELA INTEL P45

ПАМЯТЬ 2 ГБ (CORSAIR XMS2-8000 2X512 МБ, OCZ PC2 8000 2X512 МБ)

ВИДЕОКАРТА PALIT RADEON

HD4870 SONIC DUAL EDITION 512 МБ

ЖЕСТКИЙ ДИСК RAID 0 ИЗ ДВУХ

SAMSUNG 80 ГБ SATA II

DVD-ПРИВОД LG GSA-H62N

КОРПУС GMC R2 TOAST

БП ThermalTake W0131RE 850W

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА

Microsoft Windows XP Professional

ЦЕНА ВОПРОСА

ЖЕСТКИЙ ДИСК

ДВА ЖЕСТКИХ ДИСКА SEAGATE BARRACUDA ES.2 ST3500320NS 500 ГБ SATA II ● 5400

ОПТИЧЕСКИЙ ВД-ПРИВОД

Optiarc BC-5100S SATA ● 4000

ЗВУКОВАЯ КАРТА

Creative X-Fi XtremeGamer ● 2900

Всего

● 12 300



ЖЕСТКИЙ ДИСК**Seagate Barracuda ES.2
ST3500320NS**

- 500 Гб
- 7200 об./мин.
- 32 Мб
- SATA II
- для RAID-массивов



Что тут скажешь! Дисковое пространство в современном игровом компьютере на вес золота. Каждая новая игра требует около 5 Гб свободного места на винчестере. Операционная система тоже занимает немало, да еще свободного места для работы требует. Нужно ли говорить о коллекциях музыки и фильмах в HD-качестве. Владельцу большой фильмотеки не хватит и терабайта, и двух. Про 80 Гб в нашем компьютере говорить смешно. Потому на замену было решено выбрать два 500-гигабайтных винчестера Seagate Barracuda ES.2. Эта модификация специально разработана для работы в RAID-массиве, то есть отличается повышенной надежностью.

ВАРИАНТ ДЛЯ СБОРКИ НОВОГО КОМПЬЮТЕРА**КОМПЛЕКТУЮЩИЕ****ЦЕНА ☹**

Процессор: Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x3 Мб L2, ядро Wolfdale, LGA775)

6000

Материнская плата: GigaByte GA-EP45T-DS3 (P45, 4 DDR-III, CrossFire, 24+4(8) pin)

3400

Оперативная память: Corsair 2*1 Гб DDR-III PC-10666 9-9-9-24 (TWIN3X2048-1333C9)

2800

Видеосистема: ATI Radeon HD 4850 1 Гб GDDR3

5900

Дисковая подсистема: Western Digital Caviar Black 1 Тб SATA-II (WD1001FALS) 32 Мбайт 7200 об/мин

4200

CD-привод: ASUS DRW-20B1ST SATA 12x&20(R9 12) x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x

820

Звук: Creative XtremeAudio

1800

Итого:**24920****ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЕ:**

345 Вт

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark Vantage, Performance
3DMark'06 Default Settings
Crysis, GPU Test, 1280x1024
UT 3, 1280x1024

7155
12701
29
87

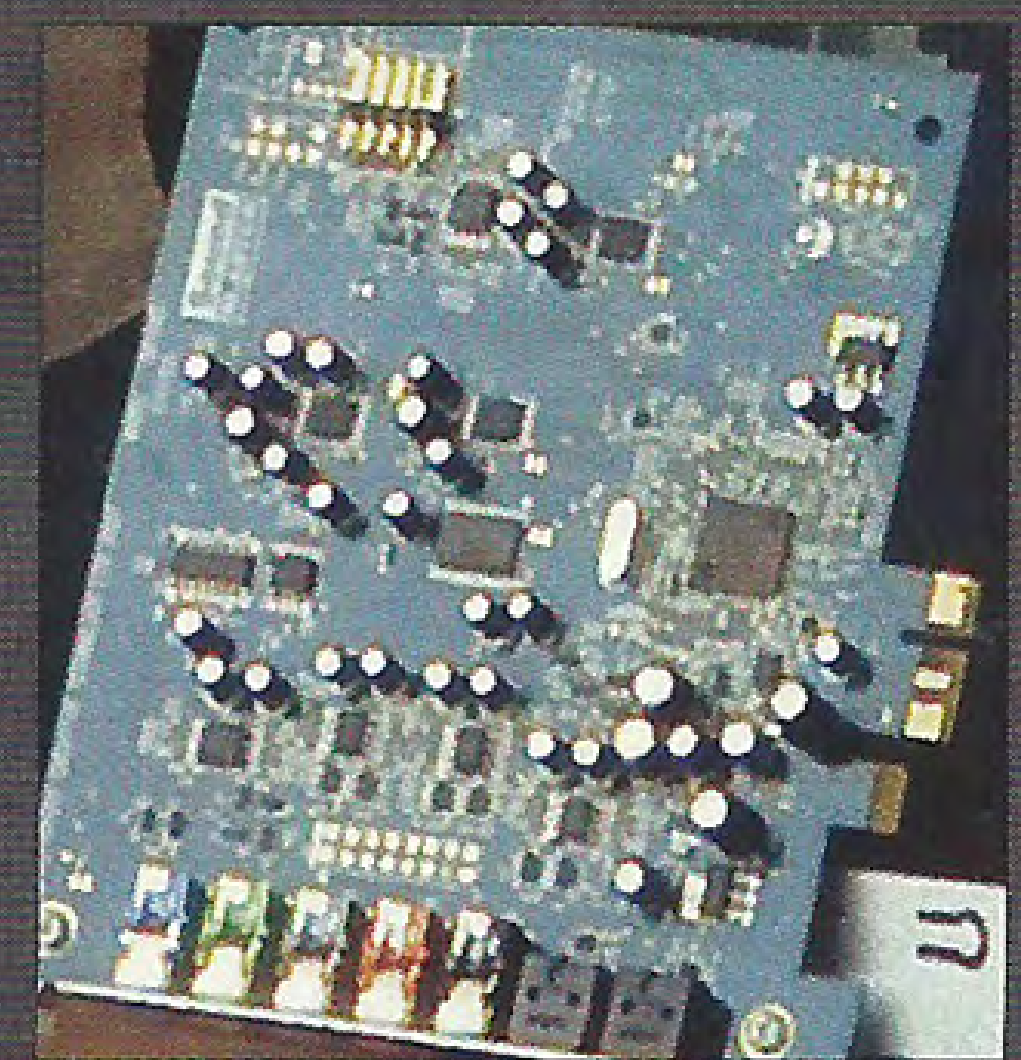
BD-ПРИВОД**Optiarc BC-5100S**

- 8x&5x&12(R9 4)x / 6x&12(R9 4)x/6x/ 12x&24x/24x/32x
- SATA
- буфер 4 Мб



В результате недолгой борьбы форматов в лидеры вышел Blu-ray. Производство HD-DVD было прекращено. Теперь из месяца в месяц цены на BD-приводы медленно, но верно снижаются.

Количество же фильмов, наоборот, растет день ото дня. Игры, правда, еще на таких носителях не издают, но и DVD еще совсем недавно казался чем-то экзотичным. А потому, как заядлые киноманы, устанавливаем в компьютер дисковод Optiarc BC-5100S. Стоит он не более 4000 рублей и при этом исправно понимает все существующие DVD-форматы, а также обучен записывать соответствующие болванки. Если же от оптического привода требуется функция прожига BD-дисков, придется выбрать совсем другую модель. Ее стоимость значительно выше: в районе 8000 рублей.

ЗВУКОВАЯ КАРТА**Creative X-Fi XtremeGamer**

Игровому компьютеру определенно нужна хорошая звуковая плата. Во-первых, разница в качестве воспроизведения музыки и обработке звука в играх заметна даже на недорогой акустике. Во-вторых, внешняя звуковая карта снижает нагрузку на центральный процессор. Пусть это и не столь существенно, но в современных играх встроенный звук отъедает 3-4 кадра, и это может стать причиной постоянных лагов в процессе фоновой подгрузки игровых ресурсов. Зачем же платить скоростью работы за посредственное качество звучания? На крайний случай всегда можно купить карточку за пять сотен рублей и наслаждаться хорошим звуком. Идеальным же вариантом станет карта последнего поколения Creative X-Fi в модификации XtremeGamer. По сути это флагманский вариант Creative X-Fi, но без передней панели и пульта ДУ.

USB-накопитель Corsair Flash Voyager 64Gb

5 800 рублей | www.corsair.com

Кто бы мог совсем недавно подумать, что в один прекрасный день емкость обыкновенной USB-флешки может составить 64 Гб. Но именно такого размера накопитель выпускает компания Corsair. Вообще память – их конек. Правда, раньше под этой маркой продавались лишь DDR-модули, теперь же на прилавках можно найти USB-накопители и даже блоки питания премиум-класса. Еще одна особенность новинки – резиновый водонепроницаемый корпус и десятилетняя гарантия производителя. Правда, с корпусом инженеры допустили оплошность. Утопить Corsair Flash Voyager 64Gb

Особенность – водонепроницаемый корпус

у вас не получится, а вот сломать „путешественника“ очень просто. Дело в том, что всю электронику накопителя попросту упаковали в резину без металлического корпуса и ребер жесткости. Достаточно положить его в задний карман брюк, сесть на стул пару раз, и накопитель прикажет долго жить. Для столь именитого производителя это серьезный просчет! Что касается комплекта поставки, то продается новинка вместе с тряпичным мешочком, шнурком и предустановленной утилитой TrueCrypt для защиты личной информации. Помимо 64-гигабайтной модификации линейка накопителей Flash Voyager



включает в себя модели объемом 8, 16 и 32 Гб.
АНТОН БОЛЬШАКОВ

PCGAMER

Когда-то такой объем информации мог поместиться лишь на дорогой винчестер. Теперь же для этого достаточно USB-накопителя.

■ Емкость накопителя 64 Гб ■ Водонепроницаемый и противоударный корпус

Корпус для SATA-винчестеров Vantec NexStar MX

2 000 рублей | www.vantec.ru



Корпус для двух винчестеров с интерфейсом SATA и поддержкой RAID – штука крайне интересная. Вставил два диска по терабайту каждый, подключил внешний адаптер питания, шнур eSATA – и вперед! Если с интерфейсом eSATA проблемы, можно воспользоваться USB, но через этот порт не получится реализовать весь потенциал SATA-накопителя, а уж тем более двух в режиме RAID 0. Как вариант – пользователь вправе задать режим зеркалирования данных RAID 1. В случае если один из накопителей даст сбой, вся информация останется в целости и со-

хранности на втором. Отсюда первое применение Vantec NexStar MX – платформа для создания надежного хранилища ценной информации. На его основе можно было бы создать и прекрасный массив для общего доступа в домашней сети, но, к сожалению, эта модификация корпуса не оборудована Ethernet-контроллером. С этим разъемом новинка стала бы востребованной каждым вторым пользователем домашнего ПК. Ибо хранить видеотеку из нескольких терабайт на домашнем компьютере неудобно – что делать, если захочешь получить к ней доступ с ноутбука? Третий

режим работы накопителей называется JBOD. В этом случае пользователь получает возможность объединить два жестких диска в один на аппаратном уровне. Это очень удобно, если у

Рекомендуем подключать по eSATA

вас есть пара винчестеров емкостью 200 Гб и 500 Гб. Если включить их в режиме RAID 0, получится всего 400 Гб, в режиме RAID 1 и того меньше – 200 Гб. Идеальным вариантом будет JBOD, в котором емкость накопителя станет 700 Гб.
ДАНИИЛ НЕВЗОРОВ

PCGAMER

Этот корпус пригодится тем, кому нужно объединить в один дисковый массив два винчестера различной емкости в режиме JBOD.

■ Интерфейсы eSATA, USB 2.0 ■ Режимы работы RAID 0, 1, JBOD ■ Блок питания внешний

ВСЕ ИГРОВЫЕ МЕДИА

(game)land



ТЕЛЕКАНАЛ
GAMELAND.TV



ЖУРНАЛ
«СТРАНА ИГР»



ЖУРНАЛ
«PC ИГРЫ»



ЖУРНАЛ
«PC GAMER»



ПОРТАЛ
GAMELAND.RU



ЕЖЕГОДНАЯ ПРЕМИЯ
GAMELAND AWARD



БИЗНЕС-СУММИТ
РАЗВЕШИТЫ
GAME INDUSTRY SUMMIT RUSSIA



ВЕЧЕРИНКИ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ
ИГРЕНЬЕ МАГАЗИН
GAMERS PARTY



Смартфон Nokia 5800

14 000 рублей | www.nokia.ru

Удивительно, но этот аппарат позиционируется как музыкальный. Основная же его особенность не в том.

Интересна эта новинка прежде всего большим сенсорным экраном. Это первый смартфон на платформе S60 с таким типом управления. Навигационных клавиш оставили по минимуму: на лицевой панели есть

Функциональность в угоду дизайну

только кнопки приема и сброса вызова. К ним можно прибавить регулировку громкости, активацию камеры и переход в галерею на торцах аппарата. Для установки приложений, хранения фото и музыки в телефоне предусмотрено 150 Мб памяти. В качестве бонуса в коробку вложена карта microSD на 8 Гб. Максимальная поддерживаемая

мая емкость – 32 Гб. Хранить музыку и весь мультимедийный контент лучше, конечно, на карте, а вот устанавливать приложения, коих для S60 великое множество, лучше на встроенный диск. Приятно, что все приложения, созданные для предыдущей версии платформы, работают и с Nokia 5800. Слушаются, правда, конфузы с

управлением – у телефона все-таки гораздо меньше кнопок, – но в целом запускается все на ура. Щелкать по всевозможным кнопкам на экране приходится пальцем. Помочь здесь могут стилус или же небольшой треугольничек, напоминающий гитарный медиатор. И то и другое есть в комплекте. Само собой интерфейс новой платформы и боль-

шинства приложений был переработан под сенсорную навигацию. Что до качества самого дисплея, то оно на высоте. Смотреть видео приятно, аппарат автоматически подстроит яркость подсветки в зависимости от интенсивности освещения и повернет картинку. Отдельной строкой следует сказать про игры (гонки и Bounce). Они трехмерные и очень красивые. Управляются поворотами аппарата вправо-влево. После всего этого невольно хочется провести параллель с Apple iPhone 3G. Новый Nokia 5800 менее функционален, чем последние смартфоны N-series. Но и он побивает в этом смысле детище Стива Джобса. Финальным ударом оказывается цена – треть от заявленной на Apple iPhone 3G с объемом памяти 8 Гб.

АНТОН БОЛЬШАКОВ



PCGAMER

Очень функциональный аппарат. Для Nokia во многом инновационный. Но сравнивать его с Apple iPhone 3G все-таки некорректно.

■ Стандарт GSM 900/1800/1900, 3G ■ Экран сенсорный ■ Платформа S60 ■ Встроенная память 150 Мб ■ Формат памяти microSD на 8 Гб (прилагается) ■ Bluetooth, Wi-Fi, GPS ■ 3,2-мегапиксельная камера ■ Емкость аккумулятора 1320 мА*ч

Домашний проектор Epson EH-TW420

37 500 рублей | www.epson.ru



Для видеоигр всегда было принято покупать большие экраны. Началось все с обыкновенных трубок, потом появились зеркальные телевизоры, затем перешли на плазму, а теперь и во все начинаем поглядывать в сторону проекторов. Да и кино смо-

Для чего нужен телевизор?

треть на широком экране как-то приятнее. Именно для большой диагонали были придуманы форматы HD-DVD и Blu-ray. На маленькой „семнашке“ не оценить качества

картинки. Хорошим выбором для домашнего пользования станет новинка от Epson, проектор EH-TW420. Матрица 3LCD обеспечивает достойное качество изображения, а встроенные динамики выдают неплохой звук. По крайней мере, для игр их будет вполне достаточно. Другое дело, что разрешающая способность недотягивает до верхней планки – режима 1080p. Некоторым особо требовательным товарищам это покажется критичным. Нам – нет. Особо понравилось и то, что EH-TW420 работает крайне тихо. Ведь порой тяжело от делаться от ощущения, что

сидишь непосредственно в аппаратной многозального кинотеатра.

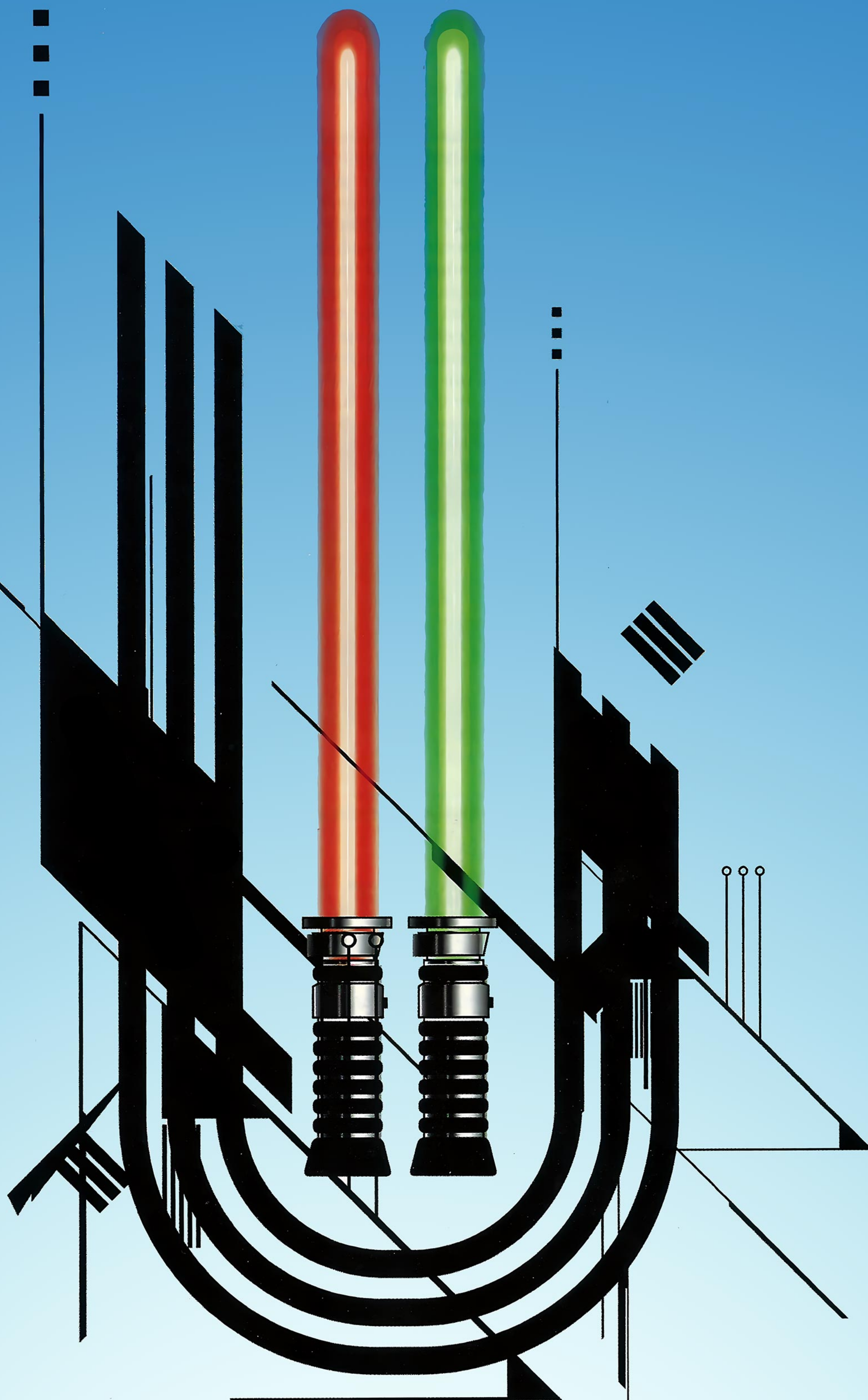
Доступно несколько интерфейсов подключения: и HDMI, и компонентные разъемы. Даже USB с SD-слотом есть. Захотел показать девушке фотографии на мягком диване, выключил свет и вперед! В зависимости от картинки, типа освещения можно выбрать один из нескольких предустановленных цветовых режимов. На лампу производитель дает шестимесячную гарантию и с гордостью говорит об увеличенном сроке службы.

ДАНИИЛ НЕВЗОРОВ

PCGAMER

Удовольствие не из дешевых, но этот проектор того стоит! Играть и смотреть фильмы в HD на таком сплошное удовольствие!

■ Матрица 3LCD ■ Встроенная акустическая система 7 Вт ■ Яркость 2000 люмен ■ Разрешение 720p ■ Интерфейсы HDMI, видео, S-Video, коаксиальный RGB, USB, SD



**CHOOSE
YOUR SITE**

gameland.ru

Нетбук Lenovo S10

16 000 рублей | www.lenovo.com/ru

Скромный эксперимент по производству нетбуков превратился в настоящую гонку технологий. Крупные производители один за другим выпускают в продажу новые модели недорогих портативных компьютеров. Правда, значительных различий между ними практически нет. Виною тому низкая стоимость – невозможно одновременно и оснастить машину множеством опций, и сохранить цену на приемлемом уровне. А потому все нетбуки в массе своей похожи. Конечно, каждый производитель добавляет что-то свое, оригинальное.

Свежая новинка – нетбук Lenovo S10. Ноутбуки Lenovo, бывшего подразделения IBM, известны своим качеством, строгим дизайном и высокой ценой. В случае с S10 цена –

на уровне конкурентов, дизайн – стильный и современный, а качество осталось прежним.

Нетбук похож на папку с документами. Простые линии, плавные края, естественные цвета. Экран с хорошим антибликовым покрытием, да и на четкость изображения грех

жаловаться. Клавиатура – ключевой элемент всех нетбуков – очень приятна и удобна в работе. Кнопки по размеру почти такие же, как на полноценной клавиатуре. Встроен-

ный графический адаптер не даст разгуляться в Crysis, но шутеры прошлых лет без проблем запустятся на этом крохотном компьютере. Единственной помехой для игроков станет нестандартное разрешение 1024x600 точек, но в таком же режиме работают все машины этого

класса. Пользоваться S10 одно удовольствие – на экране запросто помещаются целые веб-страницы, можно спокойно строить громоздкие графики и редактировать таблицы в Excel. Скажем также спасибо Lenovo за удачное расположение портов расширения: на правой стороне поместились все необходимые выходы – аудио, USB, сетевой адаптер. Нетбук Lenovo S10 выглядит крепким, хорошо сработанным устройством. Его цена невысока, но

он сохранил все качества дорогих Lenovo.

КИРИЛЛ АВРОРИН

PCGAMER

Цена на этот нетбук несколько выше стоимости моделей других марок. Причина – тому куда большая функциональность и продуманный дизайн.



■ Процессор Intel Atom 1,6 ГГц ■ Оперативная память 1 Гб ■ Жесткий диск 160 Гб ■ Графический адаптер Intel GMA 950 ■ Экран 10,2" ■ Вес 1,2 кг

Игровой ПК Acer Aspire X3200

19 000 рублей | www.acer.ru

Еще одна интересная современная тенденция – уменьшение настольных компьютеров в размерах. Комплектующие

уже не требуют столь серьезного охлаждения, как раньше, потребляют меньше электроэнергии, а встроенная

звуковая карта обеспечивает приемлемое качество звука. Почему бы на самом деле не уместить игровой компьютер в сверхкомпактный системный блок? Именно в рамках этой концепции построен Acer Aspire X3200. Его розничная цена не столь велика – от 13 000 до 19 000 рублей. В него можно установить практически любой современный процессор AMD, до 4 Гб памяти и жесткий диск объемом 1 Тб.

В ближайшем времени должен добавиться и 1,5-терабайтный накопитель.

Интересна графическая система. В базовой комплектации установлен интегрированный в материнскую плату

адаптер GeForce 8200, явно не подходящий для современных игр. В компьютер можно установить дополнительную видеокарту – для этого имеется разъем PCI-Express, – но проблема в том, что необходима низкопрофильная карта. К сожалению, в подобном формате выпускаются лишь видеоплаты среднего уровня, поэтому при всем желании получить 60 кадров в секунду на максимальных настройках в Crysis не выйдет. Однако для большинства менее требовательных современных игр такой конфигурации должно хватить. Даже если установить видеоплату среднего уровня, она сможет работать совместно со встроенной GeForce 8200. Это обеспечивается поддержкой технологии NVIDIA Hybrid SLI.

Мы бы порекомендовали этот компьютер не хардкор-

ным игрокам, а домашним пользователям, которым пригодится вместительный жесткий диск, оптический привод Blu-Ray, а также не помешает экономия места на столе. Или

на полке – ведь Aspire X3200 можно „припарковать“ даже вместо стопки компакт-дисков. Вдобавок Acer снабжает свои компьютеры не только отличными

гарантийными обязательствами, лицензионной операционной системой и кучей приятных бонусов, но и невысокой ценой, что для „брендового“ компьютера редкость.

КИРИЛЛ АВРОРИН

Новое поколение игровых ПК

PCGAMER

Матерым и хардкорным игрокам рекомендовать такой компьютер не стоит. А вот если играм отводится не все свободное время, то такая система может быть весьма интересной.



■ Платформа AMD ■ Процессоры AMD Phenom X2, X3, X4 ■ Встроенная графика GeForce 8200 ■ Оперативная память 4 Гб ■ Жесткий диск 1 Тб ■ Оптический привод BD-ROM

Акустическая система Creative GigaWorks T3

7 000 рублей | ru.europe.creative.com

Компьютерная акустика все же заметно отличается от комплектов, которые приобретают для домашних кинотеатров.

Мало у кого есть место, чтобы поставить в комнате с компьютером напольные динамики, поэтому современные модели становятся все более компактными. Creative GigaWorks T3 – это система из двух мощных динамиков и сабвуфера, которая идеально подойдет для домашнего компьютера или ноутбука. В комплекте также поставляется удобный проводной пульт управления. А чтобы подключить, например, наушники или микрофон, нет необходимости тянуться к системному блоку – их можно спокойно вставить в пульт управления. Нет в

Идеальная система для дома

нем разве что регулировки низких частот. Чтобы их подстроить, необходимо все-таки покрутить ручку на корпусе сабвуфера. Качество акустики достойное. В каждом маленьком динамике – примерно по 15 Вт мощности.

Немного, но вкупе с качественными материалами, металлизированной мембраной и крепким корпусом выдает просто отменные средние и высокие частоты. Это практически универсальные колонки для поклонников любых сти-

лей музыки, игр и фильмов. Что с низкими частотами? Все очень хорошо, благо крохотный сабвуфер оснащен двумя пассивными и одним активным динамиком, мощностью 30 Вт. Он прекрасно справляется с клубными ритмами, тяжелой музыкой, а также оживляет звуковые эффекты в играх и кино. Одновремен-

но он усиливает и средние частоты, выполняя роль дополнительного динамика. Учитывая компактные размеры системы, это одно из лучших решений в своем классе, несмотря на достаточно высокую стоимость.

КИРИЛЛ АВРОРИН

PCGAMER

Для домашнего ПК можно взять и недорогую акустику, но меломанам рекомендуем потратиться на хорошую трехканальную систему. Она того стоит!



■ Суммарная мощность 50 Вт ■ 2 линейных входа ■ Широкополосные 50-миллиметровые динамики ■ Пульт ДУ проводной

Контроллер Thrustmaster Run'N'Drive 3 in 1 Rumble Force

1 500 рублей | www.thrustmaster.ru



Казалось бы, что еще можно встроить нового в контроллер, который появился несколько десятилетий назад? Ответ на этот вопрос знает компания Thrustmaster, выпустившая очередное поколение своих геймпадов.

Ключевая особенность – новое дополнительное колесо прокрутки, поворачивающееся на 90 градусов. Оно расположено вокруг управляющих стрелок и может использо-

ваться в любых целях, главное выбрать соответствующую

настройку в игре. Нам очень понравилось использовать его в качестве горизонтального руля в авиасимуляторах. После поворота колесо само возвращается на исходную позицию, причем достаточно быстро. Вдобавок на нем есть два „ушка“, которые легко подцепить пальцем и быстро повернуть на нужный угол с нужной скоростью. Можно даже доверить этому колесу управление автомобилем в том же Need for Speed, где будет полезна возможность держать рулевое колесо в одном положении в процессе поворота.

Очень приятное впечатление оставила фирменная форма корпуса геймпада. Он надежно лежит в руках и будет удобен людям с любым размером ладони.

Все так же, как и несколько лет назад

В остальном это хороший контроллер с приятным покрытием, округлыми кнопками и мощным мотором для обратной связи. Признаться, в некоторых играх нам даже хотелось отклю-

чить эту функцию: геймпад настолько сильно вибрировал, что играть становилось в несколько раз

сложнее. Можно, правда, снизить уровень обратной связи. Интересно, что столь многофункциональное игровое устройство с кучей возможностей оценивается всего в полторы тысячи рублей.

КИРИЛЛ АВРОРИН

PCGAMER

Приятный во всех отношениях контроллер. Он доступен и совместим с ПК, а также PlayStation. Отличительная особенность: колесико прокрутки.

■ Функция обратной связи ■ 2 мини-джойстика, 10 кнопок ■ USB ■ Совместимость с PC, PS2, PS3

ОФОРМИТЕ ПОДПИСКУ И ПОЛУЧАЙТЕ ЛЮБИМЫЙ ЖУРНАЛ ДОМА!

Получать журнал по подписке удобно и выгодно! Подписаться дешевле, чем покупать журналы в розничной продаже!
Оформить подписку можно на нашем сайте: <http://totalmag.ru>

Группа «Авто»



Тюнинг
Автомобилей



Тюнинг
Эксперт + DVD



Форсаж



CarMusic + CD



Mountain Bike

3 номера	330,00 р.	462,00 р.	231,00 р.	363,00 р.	297,00 р.
6 номеров	594,00 р.	821,70 р.	415,80 р.	653,40 р.	534,60 р.
12 номеров	1056,00 р.	1524,60 р.	—	—	(за 10 номеров — 825,00 р.)
13 номеров	—	—	843,70	1287,00 р.	—

Группа «Фото»



Digital Photo
+ DVD



Фотомастерская
+ CD

«Игры»



PC Gamer
+ DVD

«Рукоделие»



Вышивано
крестиком

«Кино и музыка»



Total Film
+ DVD

«Техно»



T3 + CD

3 номера	528,00 р.	363,00 р.	462,00 р.	231,00 р.	528,00 р.	363,00 р.
6 номеров	950,40 р.	653,40 р.	831,60 р.	432,30 р.	950,40 р.	653,40 р.
12 номеров	1716,00 р.	1188,00 р.	—	—	1716,00 р.	1188,00 р.
13 номеров	—	—	1716,00 р.	858,00 р.	—	—

Стоимость подписки указана с учетом НДС и доставки в пределах РФ

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ

ЗАПОЛНИТЕ ПОДПИСНОЙ КУПОН:

- Выберите журнал, на который вы хотите подписаться;
 - Выберите, с какого номера вы хотите оформить подписку;
 - Выберите количество подписываемых номеров;
 - Укажите способ доставки журналов;
 - Заполните свои адресные данные.
 - Заполните квитанцию, указав сумму оплаты из таблицы и оплатите в любом отделении Сбербанка РФ.
- ОТПРАВЬТЕ КОПИЮ ОПЛАЧЕННОЙ КВИТАНЦИИ И ЗАПОЛНЕННЫЙ ПОДПИСНОЙ КУПОН НАМ ЛЮБЫМ УДОБНЫМ ДЛЯ ВАС СПОСОБОМ:
по факсу: (495) 780-88-24
по e-mail: subscribe@glc.ru
по почте: 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.
- Без получения этой информации от вас мы не можем гарантировать правильное оформление заказа.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если Вы производите оплату в ноябре, то подписка будет оформлена с января.

Сроки получения журналов по подписке относительно даты получения тиража редакцией:

- по Москве – при доставке курьером (в пределах МКАД) в течение 5 рабочих дней;
- по России по почте – от 7 до 20 календарных дней.

Вы можете задать любой интересующий Вас вопрос менеджеру по подписке:
по телефону (495) 935-7034, доб. 230, 227
(495) 780-8829 (для жителей Москвы)
8 (800) 200-3-999 бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, Билайн, Мегафон;
по e-mail: subscribe@glc.ru, info@glc.ru.

Подписной купон

Я хочу оформить подписку

- ☐ на журнал _____
с № _____
кол-во номеров:
(ненужное зачеркнуть)

Я хочу получать журнал

- ☐ в почтовом отделении, заказной бандеролью с уведомлением
курьером ☐ на адрес офиса **
☐ на домашний адрес***

Адрес доставки журнала:

Индекс

Область / край _____

Район _____

Город / Село _____

Улица _____

Дом _____ Корпус _____ Кв. _____

Наименование организации* _____

Телефон _____

E-mail _____

ФИО _____

* Заполните при условии оформления курьерской доставки по Москве (в пределах МКАД)

Цена действительна только по России. Подписка оплачивается в рублях

** в свободном поле укажите название фирмы и другую необходимую информацию.

*** в свободном поле укажите другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома.

Извещение

Кассир

Квитанция

Кассир

ООО «Сайн»

ИНН 7733523212 КПП: 771401001

(наименование и ИНН получателя платежа)

№ 40702810238090113572

(номер счета получателя платежа)

Мещанское ОСБ №7811 г. Москва Сбербанк России ОАО

(наименование банка получателя платежа)

№ 30101810400000000225 БИК 044525225

(номер кор-/сч. банка получателя платежа)

Подписка на журнал

(наименование платежа)

Подписной период

с №

Плательщик:

Адрес:

Дата: _____ Сумма платежа: _____ в т.ч. НДС 10%

Плательщик (подпись) _____

ООО «Сайн»

ИНН 7733523212 КПП: 771401001

(наименование и ИНН получателя платежа)

№ 40702810238090113572

(номер счета получателя платежа)

Мещанское ОСБ №7811 г. Москва Сбербанк России ОАО

(наименование банка получателя платежа)

№ 30101810400000000225 БИК 044525225

(номер кор-/сч. банка получателя платежа)

Подписка на журнал

(наименование платежа)

Подписной период

с №

Плательщик:

Адрес:

Дата: _____ Сумма платежа: _____ в т.ч. НДС 10%

Плательщик (подпись) _____

НЕДЕШЕВЫЕ ИГРЫ

Изучаем мощные игровые станции.
Кто их покупает, как их проектируют и что будет дальше.

ТЕКСТ КИРИЛЛ АВРОРИН

В последнее время российские производители компьютеров по примеру своих западных коллег выпускают мощные системы, ориентированные исключительно на игроков. А для кого еще может быть предназначен компьютер с двумя или тремя графическими адаптерами, гигабайтами оперативной памяти и „экстремальной“ версией процессора внутри? Конечно, такие системы собирались и раньше, но окончательно этот сектор рынка сформировался сравнительно недавно. Нам безумно интересно, как проектируются подобные машины, на кого они рассчитаны и что ждет их в ближайшем будущем. Для того чтобы немного прояснить ситуацию, мы взяли интервью у представителя известной российской компании „Эксимер“.

PC Gamer: Добрый день! Игровым компьютером можно назвать, в принципе, любую современную систему с достаточной производительной видеоплатой. Этого хватит, чтобы комфортно играть даже в Crysis, пусть и не на максимальных настройках. Однако энтузиасты готовы платить сотни и тысячи долларов, чтобы тот же Crysis шел у них с рекордной скоростью. Иногда для увеличения производительности на 10% надо вложить еще 50% стоимости системы. Нам интересно, кто эти люди, для кого создаются игровые компьютеры стоимостью выше 50 000–60 000 рублей. Каким вы видите своего покупателя?

Алексей Гнедин: Основная часть игроков – это, безусловно, люди в возрасте от 15 до 25 лет. В основном студенты и учащиеся, но не исключено, что этот сегмент интересен людям постарше. Мы в основном выпускаем игровые модели стоимостью 25 000–35 000 рублей; компьютеры стоимостью 50 000–60 000 – это уже эксклюзивные модели для увлеченных игроков и даже



фанатиков компьютерных развлечений.

PCG: По какому принципу составляется конфигурация, выбирается только самое современное оборудование или все же есть какие-то ограничения? Можно, к примеру, установить 8 Гб памяти вместо четырех, что будет значительно дороже, но даст прирост производительности в большинстве приложений на уровне 5–7%. Есть ли предел допустимой комплектации?

АГ: Комплекуются по принципу спроса – мы изучаем мнение потребителей и на основе полученных результатов формируем модельный ряд. Наши технические возможности практически не ограничены, барьером может стать лишь сумма, которую человек готов потратить на игровой компьютер.

PCG: Что больше привлекает покупателей подобных систем: оригинальный внешний вид, чистая производительность или дополнительные аксессуары, вроде пульта д/у, необычной клавиатуры с мышкой?

АГ: Конечно, производительность, но оригинальный внешний вид, пожалуй, имеет не меньшее значение. Именно поэтому мы постоянно экспериментируем, вводим в линейку современные дизайнерские корпуса. Компьютеры Excimer Gamer дополнительно комплектуем мышью с высоким разрешением и эргономичными клавиатурами.

PCG: Вы предлагаете лишь несколько вариантов конфигурации системы или заказчик может свободно выбирать комплектацию компьютера? Можем ли мы выбрать

другую платформу (AMD вместо Intel), систему ATI CrossFireX вместо NVIDIA SLI и т. п.?

АГ: В нашем интернет-магазине всегда есть несколько вариантов конфигураций компьютеров, наиболее интересных для наших покупателей, в том числе на различных платформах, с разными графическими картами и прочими параметрами.

PCG: Каковы перспективы развития этого сектора рынка ПК в России? Без учета кризиса, интерес к подобным системам растет или, наоборот, пользователи предпочитают мощные ноутбуки громоздким „настольникам“?

АГ: Потенциал у рынка высокий, но рост снизился по сравнению с 1990-ми, клиент стал более требовательным и желает индивидуального подхода, эксклюзивности.

PCG: Какими вы видите эти системы в будущем? Как будут совершенствоваться ПК?

АГ: Компьютер трансформируется в мощную коммуникационную систему с широким спектром возможностей, включающую в себя электронное управление домом, развлекательный центр и хранилище данных. Подобные системы, их прообразы, уже существуют – это системы „умного дома“. Но пока они недоступны для большинства людей.



Игровая станция
Excimer на выставке
Игромир 2008



БЛОГИ

Читатели размышляют



РЕДАКТОР

В Mass Effect одну из комнат в здании Дипломатического корпуса Цитадели занимает дип.представительство элкоров – разумных негуманоидных существ. Они не играют никакой роли в сюжете, (с ними и связано одно из второстепенных заданий) но запоминаются надолго.

Мне, во всяком случае, запомнились. Дело в том, что элкоры способны выражать свои эмоции теми способами, к которым привыкли люди и остальные гуманоидные расы игры. Двигаются элкоры медленно, не жестикулируют, их лица (или морды?) лишены выражения, а речь монотонна. Выражать эмоции с помощью сложных словесных конструкций или изысканных оскорблений, им, судя по всему, мешает плохое знание языка. Так что даже очень наблюдательный человек не способен увидеть разницу между счастливым элкором и элкором разъяренным, пока тот не начнет ласкаться или ломать собеседнику кости.

Но элкоры нашли способ сделать свои эмоции очевидными для других – стали их проговаривать. „Расстроено“, „удивленно“, „радостно“ и другие вводные перед каждой фразой. Просто и понятно. Возможно, что этот способ общения им подсказали люди – у нас только за последние лет 10 накоплен богатый опыт. Жаль только, что элкоры не используют смайлики – не прижились, наверное.

БЛОГИ О PC GAMER

Пишет: **binaries.ru**

Есть и еще более занятные вещи. Издатели умирают или несут серьезные потери, следовательно – более тщательно выбирают площадки для размещения рекламы. Поэтому игровые журналы тоже начинают испускать дух, кормиться-то не с чего. Не успел ИД Gameland начать пользоваться российским PC Gamer после поглощения Mediasign, как наступил кризис. Интеграция, вместе с духовностью, заботой, влиянием и взаимоотношениями, покрылась лиловой шляпой: Махмуд позвонил. Gameland заморозил выпуск журналов PC Gamer и Total Film на 3 месяца, т.е. на неограниченный срок. Все это настолько хорошо, что сочувствовать безработным не получается – сейчас все получают именно то, что они заслужили.

Пишет: **so-tired-man (LJ)**

Издательство Gameland приостанавливает выпуск журналов PC Gamer и Total Film, пишет Infox.ru. В официальном заявлении издательства сообщается, что такое решение было принято из-за сложностей, возникших в связи с мировым финансовым кризисом. Gameland обещает продолжить выпуск этих изданий в марте следующего года, когда ситуация на рынке стабилизируется.

А ситуация на рынке стабилизируется? Имеется ввиду именно для PC Gamer? Слабовато верится... Ладно, русская версия ПК Геймера была так себе, но все равно жалко...

Пишет: **pegasoff (LJ)**

Как я замечал ранее, русский журнал о кино Empire – всё, кризис объявлен причиной.

Теперь еще два раза всё: Total Film (о кино, вестимо) и PC Gamer (о компьютерных играх).

На рынке остался единственный глянец о кино – Total DVD. И пять глянец о компьютерных и видеоиграх, два – нашего издательского дома. Ой.

Пишет: **andrei-mikheev (LJ)**

Журнал PC Gamer, как я понимаю, заморожен до весны. Ну, то есть все-

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, дорогие сотрудники PC Gamer!

Сел вот писать остроумную рецензию на 13 номер – и в новостях прочитал, что ИД Gameland замораживает выпуск вашего журнала. И это, конечно, очень плохая новость. Сейчас объясню почему, заодно напишу рецензию даже не на выпуск, а на весь проект в целом, видимо.

Видите ли, я не геймер. И никогда им не был. В 2008 году я полноценно играл в 2 игры (Guild Wars и „Три маленькие белые мышки“), еще, может, в 5-7 поиграл по несколько часов. Это в совокупности за год. На игры я трачу порядка 2 часов в неделю. При этом журнал я покупаю ежемесячно. Причина такого парадокса, как мне кажется, в том, что журнал, действительно, не про игры. Он – про людей.

Тут на днях возникла дискуссия про художественную критику в России – так там речь дошла до того, что вся надежда на возникновение

у нас новых Белинских теперь возлагается на журналы „Афиша“ и „Эсквайр“. Причем одна сторона произносила данный тезис с иронией, вторая – с интонациями типа „ага, на нас, да“. Я, в принципе, согласен с тезисом, только дополнил бы список еще вот вашим журналом. Потому что, когда я его открываю, первое, что мне бросается в глаза – это слог, которым вы пишете.

Второе, что дико подкупает – это, конечно, ирония по отношению к себе, к материалу и к читателю.

Третье – вы, кажется единственный в мире журнал про компьютерные игры, который помнит 80-ые. А то и раньше. Я вот их не помню почти, а вы помните. Это круто, мне кажется. Это – то, что серьезные люди называют „культурным ореолом“. То есть для вас игры сразу вписываются в какую-то общую историю визуальности 20 и 21 веков.

Вас читать, соответственно, интересно – какой-нибудь атлас по миру Варкрафта, где я никогда не был, почему-то в вашем исполнении превращается в интересный и,

таки закрыт, понятно.

Моих там текстов уже давно не было, особых эмоций по инфоповоду не испытываю, но кое-что вспомнил.

Чуть больше года назад мне предлагали стать редактором этого журнала. Я отказался, а весной почти пожалел об этом. Но потом PCG сначала в составе ИД Mediasign присоединился к

Gameland, а теперь и вовсе закрыт.

Так что жалеть о принятых решениях все-таки не надо.

Пишет: **torick (LJ)**

Иными словами, киноманы смогут купить, к примеру, журнал Total DVD, а фанаты компьютерных игр практически ничего не потеряют, если некоторое время вместо PC Gamer будут поку-

пать „PC Игры“. (с) lenta.ru

Эпик фейл, я считаю.

Пишет: **elaxis (diary.ru)**

Блин. PC Gamer закрывают. „На 3 месяца“, „в связи с кризисом“. Дада, конечно. Хороший и умный журнал закрывают, а говномакулатуру для малолеток Писи Игры оставляют. Очень жаль, на самом деле. Екнуло уже тогда, когда весь Медиасайн был куплен Геймлендом. Ясно же, что это было неспроста все.

„Фанаты компьютерных игр практически ничего не потеряют, если некоторое время вместо PC Gamer будут покупать PC Игры.“

Ну уж нет. Не будут. В лице меня – точно не будут.

Очень жаль. Единственный журнал, который я покупала с 1 до последнего номера. И не отказалась бы от него ни при каких условиях. Эх...

Пишет: **kostrik (LJ)**

Empire закрыт на веки вечные, а Total Film и PC Gamer заморожены на 3 месяца, что тоже по сути дела равносильно закрытию.

Минус 400 рублей ежемесячных расходов на журналы.





НАС ЧИТАЮТ

ФОРУМ

Читатели пишут



главное, живой тревелог. Обзоры пишутся так, что играть часто уже не обязательно. Даже про железо читаю, хотя вот уж что мне до лампочки на самом деле совсем. Это – парадокс. Это – удивительно. Для вас игры – не набор пикселей на экране, не графика, не геймплей какой-то непонятный или там сюжет. Для вас игры – это повод для высказывания. Вполне самостоятельного. Парни, в наши дни это так редко бывает, черт побери! Вас вот посади писать про, не знаю, оперу, или там полупроводники – тоже ведь здорово получится, мне кажется.

Я понимаю, что выходит не дико остроумный текст – но специально шутить не стану, хотя майку, чего уж там, очень хочется. С майкой, кстати, вообще занятно – мне кажется, такую майку носить даже интереснее, чем с репринтом Магритта или там Леонардо. Потому что этих товарищей все знают (ну, многие), а вот силуэт лучника или червяка Джима...

Короче, возвращайтесь быстрее, буду по вас скучать.

И да, спасибо вам большое (очень большое) за то, как круто вы писали все эти годы про такую странную штуку, как компьютерные игры.

**С уважением и благодарностью,
Макс Острый**

P.S. Дочка шестилетняя просит передать спасибо тоже, особенно за демку World of Goo. Кстати, вот смешная история: им в школе задали вырезать из журналов всяких картинок, ну там с животными, машинками, еще чем-то, для коллажа. Там много из вашего журнала пошло в ход, но круче всех был орк из заметки про WAR, про бюджетные сокращения игровых рас, что ли, но главное – с подписью „И меня вырезали!“. Такой вот постмодернизм в квадрате.

Непонятно, короче, как дальше быть теперь.

ГОЛОСА о журнале

Обложка достойная. Специальный, блин, хороший номер.

А по мне, так все ее достоинства этой надписью и ограничиваются, во всем остальном – ужасна.

15 „железных“ страниц, вполне могли бы украсить собой каталог любой торговой сети, из числа тех, что обнаруживаются в почтовых ящиках. Все прибабасы, разумеется, замечательны до невозможности, а больше никакой информации о них клиенту и не требуется.

„Адвокат дьявола“... Ну уж тут-то я буханья на колени не ожидал. Однако... Автор неделю как купил себе iPhone и теперь призывает маркетинговый гений Apple на наши головы. О, он победит пиратов (интересно, если в музыке их уже победил – почему торренты с музыкой не сдохли своей смертью), отменит проблемы с железом (видимо установив полную закрытость конфигурации, под страхом отмены гарантии), и введет всеобщую справедливость. По вопросу „А сколько в диких Рассеях будем ждать, пока „Яблоки“ соизволят нас заметить?“ правда – молчок.

Ну и гид по очередному куску World of Warcraft. Вроде бы прямо не хвалят, но ощущение рекламности не покидает.

Зато превью по третьему Deus Ex довольно любопытное. Буду следить. Держу пальцы, чтобы игру все-таки сделали о людях, а не о „фишках“ и свободе кидаться мусорками.

ФОРУМ



Павел Халатов
Посетитель
Всего сообщений: 392
Дата регистрации: 26.07.2007

Мда, а вот такой вопрос – после заморозки (если журнал таки опять начнут выпускать) состав сильно поменяется? хоть кто-то из нынешнего останется?

P.S. Да, и что с сайтом этим будет?



Е. К.
Администратор
Всего сообщений: 509
Дата регистрации: 06.09.2007

Мы пока не научились предсказывать будущее.



Pyton357ru
Заглянувший
Всего сообщений: 36
Дата регистрации: 29.07.2007

Однако плохо. Надеюсь, что все, в итоге, разрулится самым благополучным образом.



G-map
Посетитель
Всего сообщений: 108
Дата регистрации: 05.12.2007

Вот блин ну и новости! Все-таки экономический кризис дает о себе знать. Добрался сволочь теперь до нашего спорта и журналов.



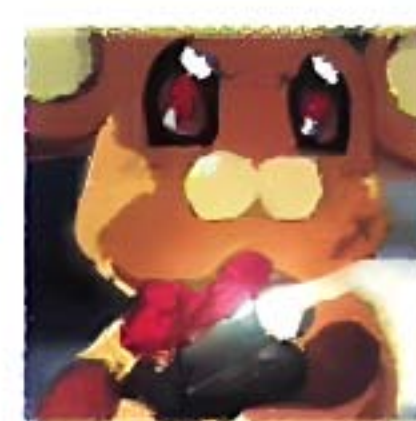
CLICK!
Посетитель
Всего сообщений: 69
Дата регистрации: 24.01.2008

Ээээ... Как? Куда? Верните! Я жаловаться буду! Грустные новости, грустные...

Зато теперь журнал станет воистину культовым. Толпы детей, и в глаза-то PC Gamer не видевших, сделают себе аватары на форумах с Писигеймером, вставят юзербары с оным и будут восхвалять его и скупать старые номера оптом.

Рецензии из PC Gamer отныне будут истиной в последней инстанции, Подшибякина возведут в святые, а офис Гейм-Ленда будут закидывать тухлыми яйцами и устраивать стенования о так быстро погибшем журнале, который пытался нести правду в массы, но был растоптан злыми капиталистами.

Вот как-то так. А то я тут пару номеров Магазина Игрушек подрезал. Такую ахинею там писали, НО! культовый журнал, ни-ни.



Е. К.
Администратор
Всего сообщений: 509
Дата регистрации: 06.09.2007

Думаете, повторится история с .EXE? Насчет Подшибякина сомневаюсь, учитывая его отношение к журналу.



CLICK!
Посетитель
Всего сообщений: 69
Дата регистрации: 24.01.2008

Утрирую, конечно, но может и повторится.

ВЫПУСК РУССКОЙ ВЕРСИИ **PC GAMER** ПРИОСТАНОВЛЕН.
О НОВЫХ ИГРАХ ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛАХ...



СТРАНА ИГР

Читайте в №24 (273)

STARCRAFT II. Отсеиваем слухи и собираем факты: каким будет продолжение легендарной RTS.

RESISTANCE 2. Сиквел самого первого шутера для PlayStation 3: больше, лучше, коричневее! Наши эксперты убедились, на что способны сотрудники студии Insomniac, когда никто не стоит у них над душой.

DEAD SPACE. Страх и ужас в космосе: чем запугивают тех, кто метко укладывает пришельцев одним выстрелом в голову.

LITTLEBIGPLANET. Все подробности большой жизни маленьких вязаных человечков.

MIRROR'S EDGE. Беготня и прыжки по крышам как образ жизни, а не способ набрать побольше фрагов.

PC ИГРЫ

Читайте в N 1(61)

WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ.

Как и зачем путешествовать в сквиге? Да и что оно такое, сквиг?

LEFT 4 DEAD. Быстрые, дерзкие и... немного мертвые. Рецензия на самую потрясающую игру про зомби 2008 года!

TOMB RAIDER. Зачем графика, пистолеты и уровни, когда есть купальник? К чему такие плоские шутки, когда сериалу уже без малого тринадцать лет?

CALL OF DUTY. Наши флаги над Рейхстагом. Вся правда и неправда об игре, которая в уже третий раз с придыханием рассказывает о Второй мировой.

NEED FOR SPEED. Тупик в конце тоннеля, или куда закатилась знаменитая серия.



www.l2.ru

Тот самый Lineage 2

Официально, бесплатно, по-русски.

INOVA



ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ

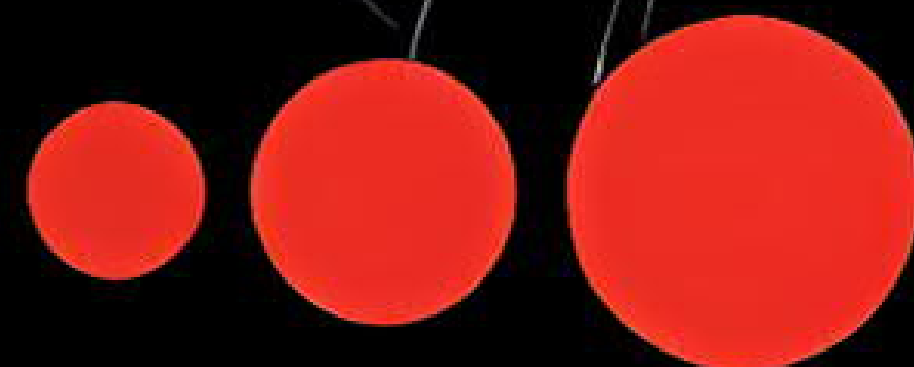


gameland tv

криміологічний телеканал об'єднаної

СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:

Corbina
iolocom



akado



Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора